PlayStation Magazin CD MELLÉKLET

11 EXKLUZÍV PLAYSTATION DEMO!

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS, CROC 2, OMEGA BOOST ÉS EGYEBEK!

Hivatalos Magyar PlayStation Magazin 02

1990.-

SZENZÁCIÓS EXKLUZÍV KRITIKA!

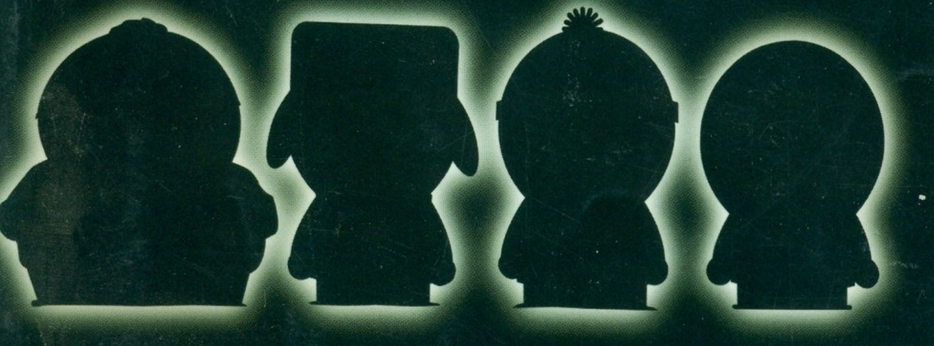
silent hill

Ki tudja a *Silent Hill* titkát? Mi tudjuk! A *PSM* exkluzív ismertetése a *Resident Evil* agyasabb verziójáról.

URAMISTEN! KINYÍRTÁK A MINŐSÉGET?

SOUTH PARK

Megvetted a mütyürkéket, most megveszed a játékot? A *South Park* megjelenik a PlayStation-ön is: tényleg jó vagy kassza-bóvli?



EXKLUZÍV BEMUTATÓ!

WIPEOUT 3

Visszetér a jövő és benne a Playstation legmenőbb versenyjátéka. A *PSM* beszáll a Wip3out-ba, és kidörren vele a csillagok közé...

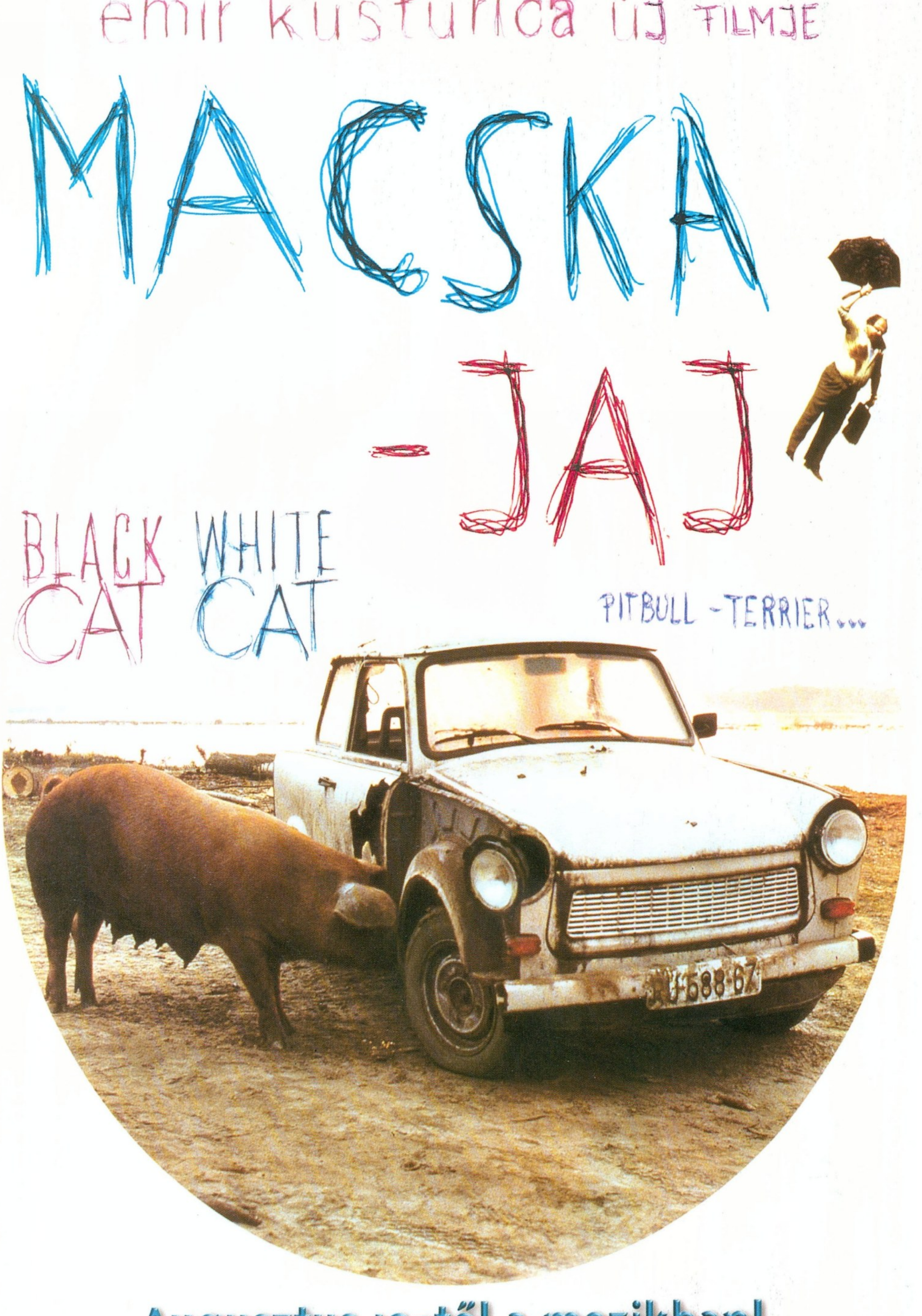
VAJON KI?

VISSZATÉR!

Igen! Már bizonyos a *Tomb Raider 4* karácsonyi megjelenése! Cikk a legújabb infókkal...



RESI EVIL 3 • STAR WARS • PLAYSTATION 2 • NAMCO STATION

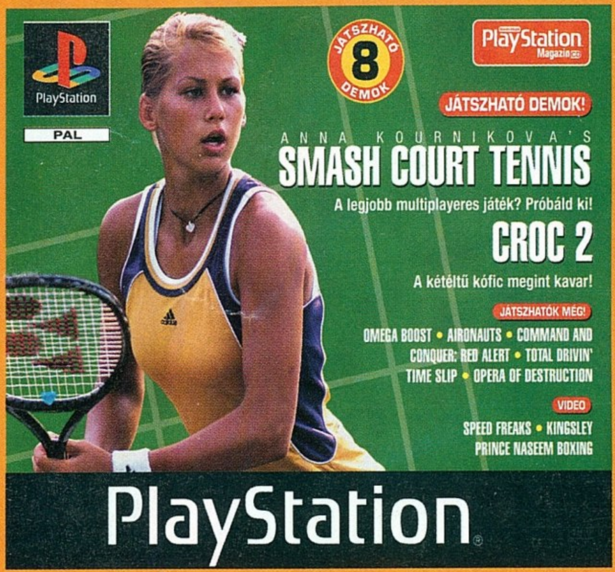

emir kusturica új filmje
MACSKA
-JAJ
BLACK WHITE
CAT CAT
PITBULL -TERRIER...
Augusztus 19-től a mozikban!

Pörgesd fel

MIT TARTALMAZ AZ E HAVI CD?



Tégy egy halom őszi elektronikus gyümölcsöt a játékgéped őrlőjébe! Várd meg, míg a konzol jól felkavarja a turmixot, fogd a joypad-et és máris kész. Tuti. Pudinggal is fogyasztható.



RÉSZLETEK A 90. OLDALON

SMASH COURT TENNIS Játszható
Anna Kournikova ebben a teniszjátékban is legjobb formáját hozza.

CROC 2 Játszható
Kedvenc kétéltűnk ismét egy csomó prüntyögő Gobbot szabadít ki.

OMEGA BOOST Játszható
Robusztus robot harci repülő a *Gran Turismo* tehetséges programozó robotjaitól.

AIRONAUTS Játszható
A légi arénában sittes ellenfelek párbajoznak.

C&C: RED ALERT Játszható
Háborús stratégia játék, amelyet meg kell nyerned. Ilyen egyszerű.

TOTAL DRIVIN' Játszható
Előtted az országút, részed lehet minden lehetséges autós kalandban.

SPEED FREAKS Játszható
Érdekes gokartverseny rajzfilmes betétekkel.

KINGSLEY Video
Kedélyes rókázás. A nemesebbik értelemben.

PRINCE NASEEM BOXING Video
Jól kikalapált darab, az szentigaz.

TIME SLIP Yaroze
Felcsigázó türelemjáték.

OPERA OF DESTRUCTION Yaroze
Védd meg a városodat az ellenségtől!

TOTAL DRIVIN'



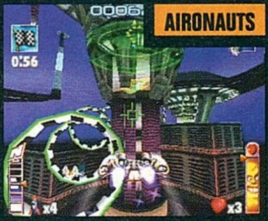
OMEGA BOOST



ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



AIRONAUTS



CROC 2



C&C: RED ALERT

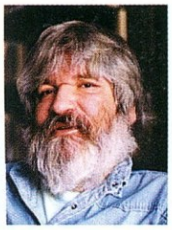


SPEED FREAKS



KINGSLEY





Tisztelt Olvasó!

Köszönjük, hogy vetted a lapot, s mindjárt oly sokadmagaddal, hogy napok alatt az utolsó példány is eltűnt, nemcsak az újságos standokról, de még „rejtett" raktárainkból is. Elnézést mindazoktól, akiknek nem jutott a *Hivatalos Magyar PlayStation Magazin* első számából. A *PSM* 02 már megemelt példányszámban kerül az utcára, a harmadik szám pedig változatlan áron, de 16 oldallal bővített terjedelemben kínálja a PSX világ legfrissebb híreit.

Mire e sorokat olvasod, már el is múlt a pár perces kozmikus sötétség, s a holdárnyék elvonultával ismét tombol a nyár... ...s tombol talán az a néhány olvasó is, aki a *Silent Hill* vérfagyasztó élményével próbálta volna hűsíteni magát, de a beharangozott demot nem találja a CD-mellékleten. A nemzetközi szerkesztőség – hosszas vívódás után – úgy döntött, nem okoz rémálmokkal teli éjszakát ifjabb olvasóinak. Később, a *PSM* egy felnőtteknek szóló különszámában közzétesszük ezt a demót is – a PlayStation legkeményebb játékaiból szerkesztett válogatásban.

Anna Kournikova csábos idomai könnyed teniszezést ígérnek a vérfagyi helyett, ám ha kiállsz ellene a virtuális pályán, megtapasztalod az igazi horrort. Mindegy, hogy rutinos játékos vagy-e, megáll benned az ütő, olyan nehéz jól eltalálni azt a labdát. S ha mégis sikerül átpaszíroznod a háló mögé, ahogy visszajön, rögtön kiver a víz. ...s nemcsak a nyár hevétől. A *Croc 2* is megizzaszt majd, tehát nem árt odakészítened egy jeges teát. Az *Omega Boost* után jól esik belelógatni az ujjaidat...

Csörögi István (Főszerkesztő)

Tartalom

Szerkesztőség

Nemzetközi szerkesztőség:
Future Publishing, 30 Monmouth St, Bath, Somerset BA1 2BW
Telephone: 01225 442244
Fax: 01225 732291

Magyarországi szerkesztőség:
COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14
Telefon: 457-1135
Fax: **457-1123**
E-mail: psm@cmk.hu

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

PlayStation stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Főszerkesztő helyettes: Stephen Pierce
Vezető művészeti szerkesztő: Jez Bridgeman
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
Művészeti szerkesztő h.: Simon Middleweek
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Rovatvezető (tippek): Dan Mayers
Műszaki vezető: Nicky McClure
Produkciós asszisztens: Andrea Toal
Fotó: Pete Loretz, Martin Burton
Munkatársak: Pete Wilton, James Price, Dean Evans, Kieron Gillen, Nicolas Di Constanzo, Jes Bickham, Sam Richards, Steve Bradley, David Harrison, Oliver Hurley

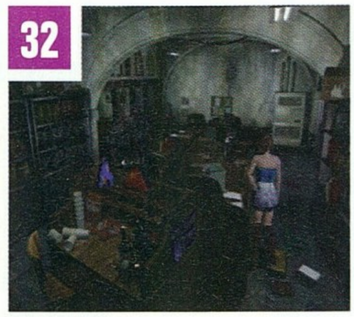
Magyar stáb:
Főszerkesztő: Csörögi István
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Felelős szerkesztő: Jancsina Attila
Reklám manager: Horváth Henrik
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Béres Endre, Nagy György, Drapos Gergely, Fehérvári Szilvia, Gáspár Petra, Palkó Lajos, Simon Péter, Orbán Róbert, Papp Levente
PR kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetésszervezés: PRESIDENT PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219 • 387-8614 • 387-8249

DTP: FUTURECARD Stúdió
1194 Budapest
Mészáros Lőrinc u. 174.
Nyomdai munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest Károlyi I. utca 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt. 352-0662
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.
1073 Budapest Dózsa György út 80. 1/2a
322-44-03
Terjeszti: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó

A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen: http:/www.futurenet.co.uk



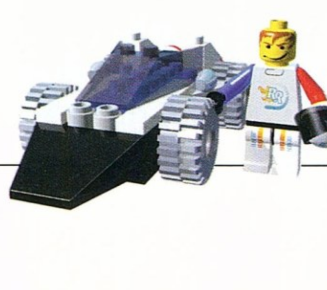

Resident Evil 3: Nemesis


Die Hard Trilogy 2


40 Winks

JÖVŐKÉP

Fejlesztőket faggatunk, szakértőket kérdezünk, okostojásokat vallatunk... Pillantás a jövőbe: mit játszunk hat hónap múlva?



ELŐJÁTÉK

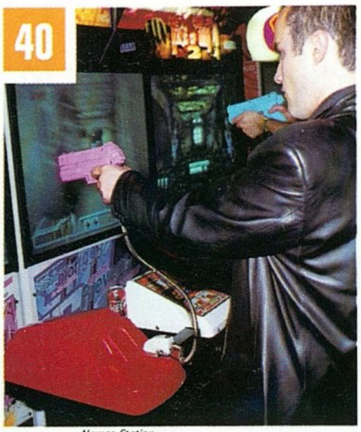
Ízelítő a hamarosan boltba kerülő újdonságokból. Mitől virulsz, mitől hervadsz? A *PSM* bizalmas rovata.



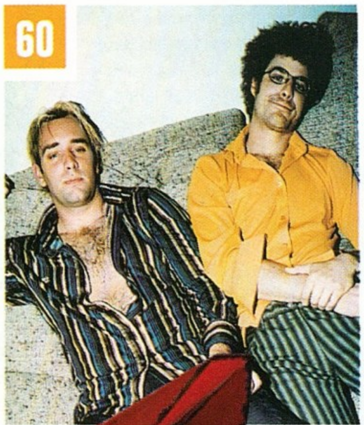
Tény: *A Hivatalos Magyar PlayStation Magazin* Magyarország első és egyetlen PlayStation magazinja.
A *PSM* minden hónapban hivatalos demokat tartalmazó CD-vel jelenik meg. Ez a legjobban megírt és legáttekinthetőbbre tervezett magazin. A nemzetközi folyóirat piacvezető pozíciója lehetővé teszi, hogy őszintén számoljon be a játékokról és védje az olvasó érdekeit, hiszen az exkluzív közlésért cserébe nem kell megváltoztatni a véleményét.
A *PSM* az egyetlen magazin, amely visszahat a PlayStation iparra, mert az igazat írja. Legyen szó a játékról, az iparágról vagy bármi másról, a *PSM* írása megalapozott, őszinte és jól informált. A Sony-hoz fűződő kapcsolat exkluzív információkat és játékdemokat biztosít a *PSM*-nek, de nem befolyásolja a szerkesztőség véleményét. A *PSM* garantáltan 100%-ig független. A *PSM* kiérlelt stílusú, szórakoztató módon írt lap. Mentes a szakmai zsargontól, de megvan benne az olvasók által elvárható szakértelem. A *PSM* a színvonal érdekében elutasítja az olcsó viccelődéseket és az infantilis humort. Elmondjuk a legfrissebb híreket, beszélünk az iparág legfontosabb személyiségeivel, megtárgyaljuk a legérdekesebb témákat és bemutatjuk a legjobb játékokat. Demo lemezünk lehetőséget ad arra, hogy olvasóink belekóstoljanak a legújabb PlayStation játékokba, mielőtt azok a boltokba kerülnek.
A *PSM*: a világ legjobb videojáték magazinja. Tény.



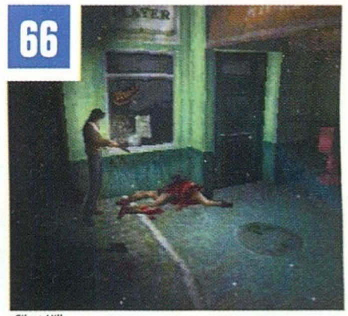
Carmageddon



Namco Station



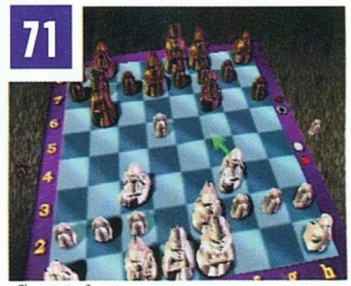
South Park



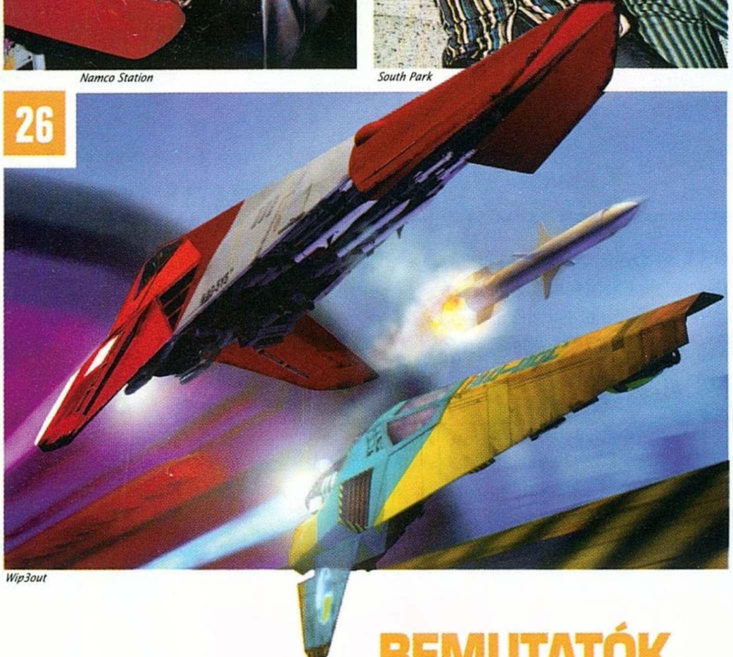
Silent Hill



Shadowman



Chessmaster 2



Wip3out



WWF Attitude



Bugs Bunny: Lost In Time

PRÓBAJÁTÉK

Kritikára vágysz? Információdús, megbízható, határozott véleményű, szórakoztató, elmés, ugyanakkor fájdalmasan őszinte írásokra? Tessék!



BEMUTATÓK



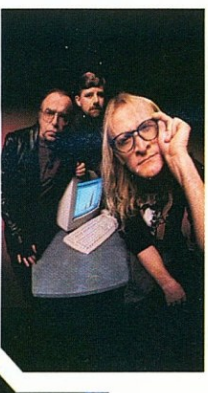
ÁLLANDÓ ROVATOK

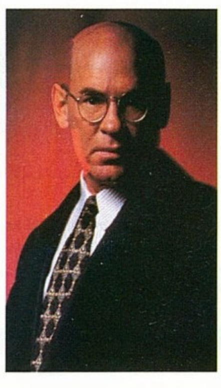


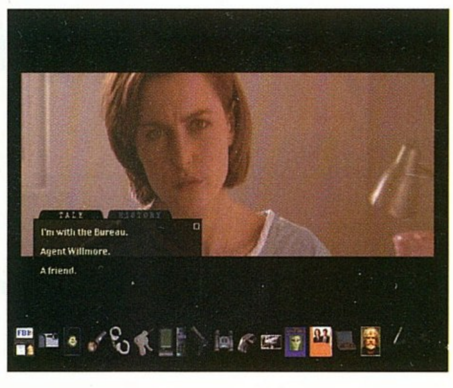
AZ IGAZSÁG ODAÁT VAN...

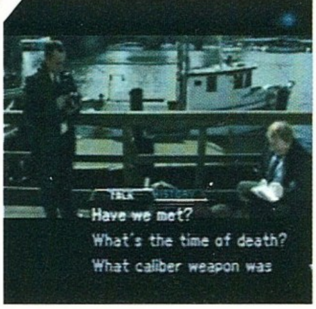
MULDER ÉS SCULLY PLAYSTATIONÖN







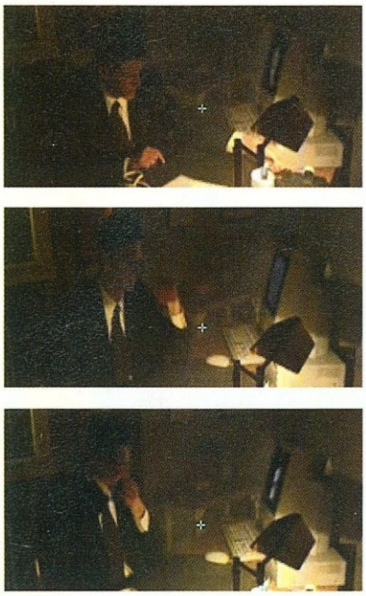




Nekünk itt valami bűzlik... Mulder és Scully PlayStation-ön nyomoznak tovább. Hogy túl sokat kellett várni? Majd meglátjuk...

...de már olyan régóta, hogy lassan megérné átmenni valakinek. A Sony és a Fox Interactive legalábbis így gondolja, mivel a két cég közösen jelenteti meg az *X-Files*-t (X-Akták) PlayStation-ön, – kapaszkodjatok meg, 4 CD terjedelemben.

A várakozásoknak megfelelően az *X-Files*, az 1998 szeptemberében igencsak vegyes visszhangot kiváltó PC-s verzió nyomdokait követi. A jellegzetesen komor ruhákba bujtatott, egyébként időközben tévés szupersztárrá váló főszereplők helyett ugyanis a játékban Craig Willmore FBI-ügynök szerepét alakíthatjuk (az új sztorit az eredeti darabok szerzője, Chris Carter írta), aki természetesen szintén nyomoz, kémkedik és direkt olyan helyekre megy, ahová zseblámpát kell vinnie. Lesz benne sok videóbejátszás, kimerevített kép, továbbá valami olyasmi, amit a Sony és a Hyperbole Studios Virtual Cinemának hív – mi viszont nevezzük annak, ami: ez a jó öreg point 'n' click (mutass rá, és klikkelj). Miről is van szó? A játék az FBI főhadiszállásán kezdődik. A képernyőn egy kezet mozgathatsz a D-paddel. Ha balra mész és lenyomod az ⓧ gombot, újabb állókép következik. Itt látsz majd egy szekrényt, amit megint az ⓧ gomb hasz-



Egy irodában vagy, az asztalon cellux. Mihez kezdesz?

A VILÁGOK HARCA

Megjelenés előtt áll a *WAR OF THE WORLDS*

Szereted a sci-fit, de hidegen hagy az *X-Files*? Mit szólnál valami retróshoz, a *GT Interactive*-tól? Az év második felében megjelenő korong a Marsról érkezett betolakodók és az ellenük szerveződő földi hadsereg klasszikusnak számító történetét dolgozza fel.

A játékban több egységet – tankokat, terepjárókat, őrszemeket – kell irányítanod, és a tűzgomb hatékony használatát is el kell sajátítanod, ha sikerrel akarod felvenni a küzdelmet a háromlábú borzadályokkal.

A zenét és a hangeffekteket Jeff Wayne 70-es évekbeli, azonos című albumáról kölcsönözték. A készítők láthatóan nem tétlenkedtek azóta, hogy a *PSM* utoljára számolt be az előkészületekről. A mostani képek egy összeszedettebb, egységesebb és mindenekelőtt izgalmasabb játék benyomását keltik. Az efféle betolakodókat ismerve annyi bizonyos, hogy a *War Of The Worlds* nem lesz könnyű darab – csak reménykedhetünk, hogy nem kell egy új életet kezdenünk, a föld alatt...



Fogadjunk, hogy ezt még H. G. Wells sem képzelte volna!

nálatával tudsz kinyitni, és lám, egy videóbejátszáson látod is, ahogy Willmore kinyitja az ajtót.

A Duchovny-Anderson páros rajongói azonban ne örüljenek: a népszerű duó tagjai csak az utolsó diszken tűnnek fel, sőt a történet egyik fordulata éppen az, hogy Muldert és Scullyt elrabolják, neked pedig ki kell szabadítanod őket.

A felhasználható segédeszközök a szokásosak. A játék elején mindjárt kapsz egy fényképezőgépet, távcsövet, éjjellátó készüléket, egy detektív „egységcsomagot" és egy ízléses bilincset. Két számítógép is a rendelkezésedre áll, egy otthon, egy az irodádban. Ezek segítségével e-mailezhetsz és információt gyűjthetsz a fontosabb szereplőkről. A filmsorozat eredeti alakjai közül várhatóan a konzolos verzióban is feltűnik A. D. Walter, Skinner, X, a magányos banditák (Frohike, Byers és Langley), és a Cigarettázó Ember.

A történetet videóbejátszások lendítik tovább. Ha találkozol valakivel, beszédbe elegyedhettek – ez a hagyományos „feleletválasztós" módszerrel történik – a végén pedig a bejátszáson megnézheted, mire jutottatok.

„Büszkék vagyunk, hogy az *X-Files* európai rajongótáborának teljesen interaktív játékélményben lehet része, ahol főleg a mozgóképeken van a hangsúly" – mondta Chris Deering, az SCEE elnöke.

„Örülünk, hogy az SCEE-vel dolgozhatunk, és reméljük, hogy az *X-Files* maradandó élményt nyújt majd a PlayStation-tulajdonosoknak" – tette hozzá Jon Richmond, a Fox Interactive első embere. „A következő hónapban kiderül..." – mellyel mintegy el is árulta, hogy a *PSM* megpróbál utánajárni a dolgoknak egy kimerítőbb előzetes formájában...

MIVEL FOGUNK JÁT-SONY?

TEAM BUDDIES, POINT BLANK 2 ÉS A COLONY WARS: RED SUN

Az előreláthatóan 2000 februárjában, a Sony és a Psygnosis közös kiadásában megjelenő *Team Buddies*-nak a rekeszizmok erősítése lesz a feladata. Kinder-tojás alakú katonákat képzeljetek el, akik agyatlan fegyvereket és járműveket szedhetnek össze. Olyan az egész, mintha a *Worms* lenne 3D-ben – de közben teljesen más.

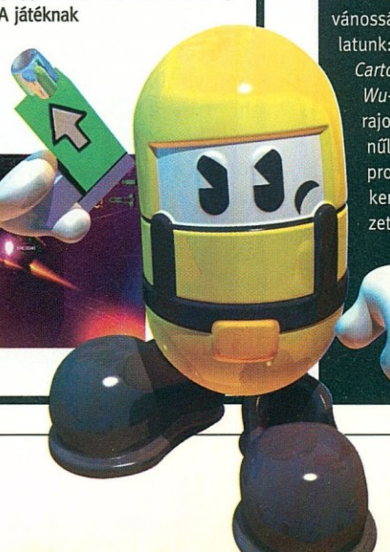
A *Team Buddies* végeredményben egy csapatjáték – a sajátod áll szemben a gépi kollektívával, de ha van Multi Taped, négyen is megmérkőzhettek. A cél a többiek legyalulása. A csapatok orvosokból, kémekből, kommandósokból, kiborgokból és szuperhősökből állnak, így a taktikának is szerepe lesz. Kiválaszthatod, hogy éppen melyikük bőrében nyomulsz, de ha akarod, madártávlatból vagy távcsővel is követheted az eseményeket.

Szintén a Sony/Psygnosis műhelyében készül a népszerű trilógia harmadik része, a *Colony Wars: Red Sun*. A továbbfejlesztett engine, a korszerűsített grafika és a 28 videóanimáció valószínűleg eddig ismeretlen magasságokba emeli a PlayStationt. Várható megjelenés: 2000 márciusa.

Végül, de nem utolsósorban a megjelenés küszöbén áll a *Point Blank 2*. A főbb újítások közül említést érdemel a „lődd szét a tudósok páncélját" és a „locsold le a járgányt 99-szer", valamint lesz még egy-két új „egypatronos" lehetőség is. A játéknak van külön RPG része, tovább a Party Mode-ot sem hagyták ki belőle. Siessetek, mert augusztus végére már egy darab sem lesz a boltokban!



Hamarosan a PlayStation-ön: *Team Buddies, Point Blank 2* és *Colony Wars: Red Sun*.



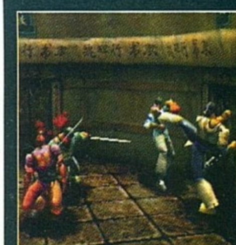
Pssszt!

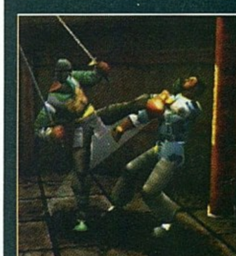
Pletykák és rémhírek suttogások terjednek

Először is gratulálunk a Squaresoft-nak! A *Final Fantasy VII* ugyanis Japánban háromszoros platina-



lemez lett. Hogy ez mit jelent? Pusztán annyit, hogy csekély 3,4 millió példány fogyott el belőle... Az EA nem egy, hanem két *Tiger Woods*-játék megjelentetését tervezi. A *Tiger Woods 2000* szokás szerint szimulátor lesz, és az EA Sports-védjegy alatt jön ki, míg a másik darab címét egyelőre nem hozták nyil-

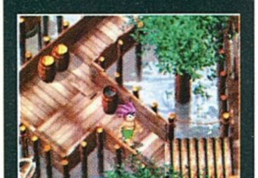


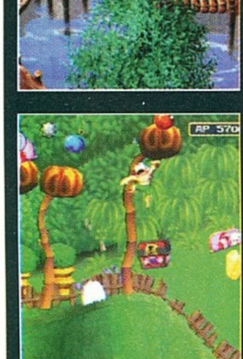


vánosságra. Értékes javaslatunk: *Tiger Woods Crazy Cartoon Golf*... A készülő *Wu-Tang: Shaolin Style* rajongótábora valószínűleg nem az utóbbi program vásárlóiból kerül majd ki. Az előzetesek alapján nem lepődnénk meg, ha a püfölős játékok felnőtt kedvelői ▸

Pssszt!
Pletykák és rémhírek suttogások terjednek

► erre a programra célozgatnának legtöbbet karácsony táján... A Cryo igyekszik megkapaszkodni a minőségi játékok piacán. Új fejlesztésük, az *Asterix and Obelix Versus Caesar* gall barátaink kalandjait követi nyomon, és remélhetőleg több örömet okoz majd, mint az Infogames legutóbbi próbálkozása... Újabb verekedős játékot készít a THQ. A *Knights Of Carnage*-ban különböző legendák és mítoszok szereplőit öl(t)heted magadra. Boszorkányok, farkasemberek és más átokfajzatok. Brrr... A *Derby Stallion* Európában nem jelent meg, noha Japánban csak elfogyott belőle 1,7 millió darab. Az ASCII a sikeren felbuzdulva kiadja a *Derby Stallion '99*-et. Bácsi kérem, kipróbálhatnánk mi is azt a pacit?... A Konami először Japánban hozza ki a *Beat Mania 4th Mix – The Beat Goes On* című CD-t, amivel a zseb-Mozartok megint ellesznek egy darabig. A *GTA: London 1969*-hez hasonlóan ez is csupán egy add-on, de újdonságként





lesz benne battle mode, és a legjobb eredményeidet felteheted a Konami homepage-ére... ►

ZENE FÜLEIDNEK

A CODEMASTERS ISMÉT PRÓBÁRA TESZI SZOMÉDAID TÜRELMÉT

Karácsonykor már megint minden pittyegni fog. Most nem a mobiltelefonokra gondolok, hanem a Codemasters legújabb fejlesztésére. A *Music* elsöprő sikere után itt a folytatás, a *Music 2000*.

A *Music* által learatott babérok sokak számára világossá tették, hogy a PlayStation lehetőségei határtalanok. Sokan vannak, akik irigykedve figyelik a diszkók bakelitlovagjait, és szívesen kipróbálnák maguk is, milyen érzés DJ-nek lenni, de sajnálnak kidobni súlyos százezreket egy jobb PC-ért. A *Music* pontosan őket célozta meg.

A *Codemasters* nagyon okosan addig ütötte a vasat, amíg még meleg. Gavin Morgan, a Jester Interactive ügyvezetője a *PSM*-nek elmondta, hogy „a *Music 2000*-nek még egyszerűbb a használata, a program lehetőségei azonban tovább bővültek", de a részleteket csak később hozzák nyilvánosságra.

Azt azonban már most tudni lehet, hogy ezúttal mikrofon is használható, és a beépített hangminták számát is megnövelték: olyan, manapság kevésbé népszerű alapok is felhasználhatók, mint a rock, vagy az indie. A zenei műveltség továbbra sem hátrány, de kísérletezni bárki elkezdhet. Sőt, a profik akár 24 sávot és MIDI-t is használhatnak.

A legérdekesebb újdonság a Jam-mód lesz, amikor egyszerre akár négyen is versenyt improvizálhattok, kb. úgy, ahogy a táncosok adják át egymásnak a „break-hullámot". Ilyenkor derül csak ki igazán, kinek milyen jó a hallása és ritmusérzéke...

Ha megtudunk valamit, szólunk... Hányat is kell még aludni karácsonyig?



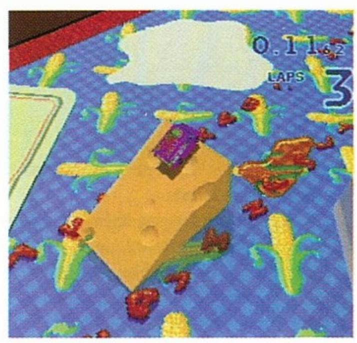
A *Music 2000* kezelőfelülete jobb, mint valaha. A Codemasters legújabb korongja a füled botját is megmozgatja.



A KICSI KOCSI ÚJRA SZÁGULD

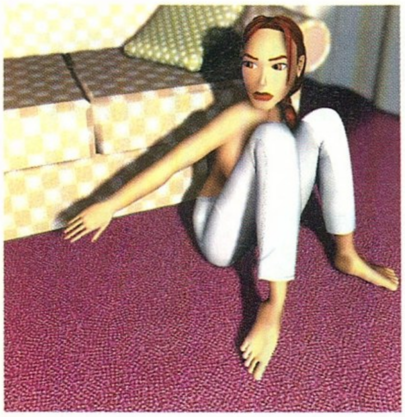
EXKLUZÍV HÍREK A CODEMASTERS HÁZA TÁJÁRÓL

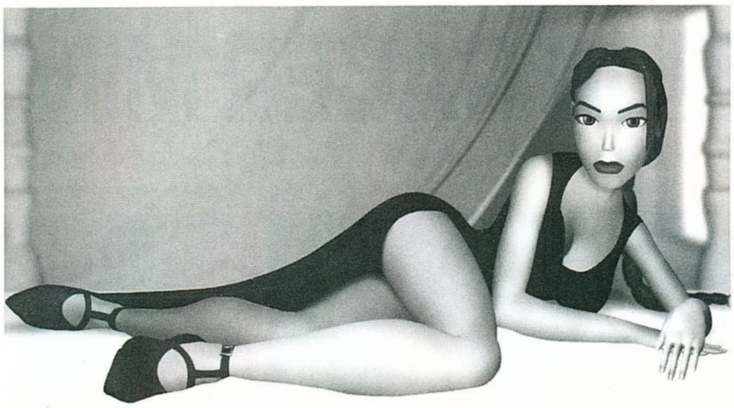
Még nem erősített információk szerint új taggal bővül a multi-player játékok legnagyszerűbb darabja, a *Micro Machines*-sorozat. A *PSM* értesülési szerint az új projektnek egyelőre csak munkacíme van (*MM4*), de a késztermék megjelenése már karácsony körül várható. Több mint valószínű, hogy az alapötlet változatlan marad: a fürdőszobát, a különböző konyhai helyszíneket, a tejeskancsó-kerülgetést és a lefolyó-szlalomot most sem hagyják ki. Egy valami azonban hiányozni fog: az autók. Na és, hogy akkor vajon mégis mivel fogunk körbe-körbe száguldozni – az rejtély.



A Codemasters-hez közel álló források szerint az új játék a *Micro Machines V3* engine-jét fogja használni, de a készítők eszükben tartják a közkedvelt *Colin McRae Rally* és a *TOCA*-sorozat tanulságait is.

Hivatalos forrásból még semmilyen információ sincs a birtokunkban, arra azonban mérget vehettek, hogy az *MM4*-gyel kapcsolatos legfrissebb híreket és az első képeket tőlünk kapjátok.





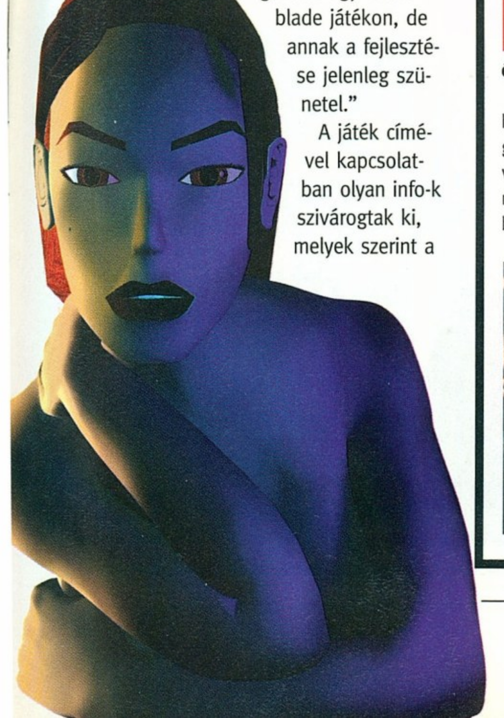
Bevallhatjuk, hogy láttuk az új TR-t. Vethettünk néhány pillantást a játék előzetesére, és pár pillanaton belül megosztjuk veletek élményeinket. Hát először is...

A TOMB RAIDER FOLYTATÓDIK

LARA VISSZATÉRT! TUDJUK, MÁR LÁTTUK IS

Először is a háttér: mostanában egy csomó pletyka terjedt el a Neten és egyéb fórumokon a TR4-ről. A játék tényleg létezik, Core Design-ék tavaly év vége óta dolgoznak rajta. Ami a többit illeti, hát...

A TR4 nem PlayStation2-re, hanem PlayStation-re készül, ellentétben a hírekkel. Természetesen Lara megjelenik majd a következő generációs konzolon is, de erre egyelőre még várni kell... Voltak híresztelések egy „szexi fekete hölgy"-ről, aki Lara partnere ill. vetélytársa lenne. A PSM-nek a Core Design elmondta, hogy ez a pletyka teljesen alaptalan. „Talán a Witchblade-re gondoltak, a képregény-figurára, akivel Lara együtt szerepelt. Valóban dolgozunk egy Withcblade játékon, de annak a fejlesztése jelenleg szünetel."



A játék címével kapcsolatban olyan info-k szivárogtak ki, melyek szerint a 4. Rész alcíme Dark Revelation lenne. A Core ezt is cáfolta: „A Dark Revelation-t még csak számításba sem vettük!"

További részletek: a TR4 még nincs kész, de nem a TR1 előző része lesz, mint ahogy azt máshol hallhattuk. A PSM-nek ugyan lakat van a száján, annyit azonban elárulhatunk, hogy a játék nem pusztán a TR3 kipofozva...

Hogy most hivatalosan mi is tudható? A PSM-nek exluzív riportban nyilatkozott Adrian Smith, a Core Design műszaki vezetője: „A negyedik rész olyan, mint egy időutazás: a TR pozitív tulajdonságainak felújítása, figyelembe véve azokat az alapvető dolgokat, melyek a játékot rögtön sikerre vitték."

A játékkal kapcsolatos részletekről a GameSpot oldalán olvashatunk majd (www.gamespot.com), illetve a jövő havi PSM-ben. Ezek (és egy, a PSM3-ban megjelenő exkluzív, a kulisszák mögé tekintő cikk) után a leírás, és a játszható demo (a változatosság kedvéért: exkluzív módon) a decemberi PSM-ben lesz megtalálható – és ez nem pletyka...

Ahogy a fotók egyre többet mutatnak, felmerül a kérdés – meddig mennek el? Lehet, hogy Lara legatyásodott? Áááá...

VIGYÁZZ! TŰZ!

ÚJ KÉPEK ÉS INFO-K A NAGYSZERŰ FOLYTATÁSRÓL

Ahogy a PSM-ben a múlt hónapban olvasható volt, a Fighting Force2 szépen alakul, és sikerült új fotókat és infokat szereznünk a Core Design-tól.

A Nakamichi Társaság gyilkos szintetikus humanoidokat gyárt, és a SI-COPS-nak – gyanújuk megerősítése végett – szüksége van egy feláldozható ügynökre –, ez lennénk mi... Az elvadult lövöldözés helyett a FF2-ben a hangsúly a következőkön van: a Metal Gear-szerű beszivárgáson, rejtőzködésen, a hiperintelligens, jól felfegyverzett ellenség lelövöldözésén, ahogy acélzsoldosunk, Hawk Manson a titkos akták megszerzése közben kiiktatja a személyzetet és a mutánsokat. Örömmel vehetitek tudomásul, hogy a következő számban mindent megtudhattok erről a nem mindennapinak ígérkező folytatásról.





Pssszt!

Pletykák és rémhírek
Suttogások terjednek

► Tombi visszatér a Whoopee Camp-ből, méghozzá 3D-s külsőben! Több, mint 100 feladat teszi majd végsőkig próbára a képességeidet. Lesz benne verseny és rejtvény, hogy enyhítse a frusztrációt, amit kétségkívül kivált, mikor megérkezik Japánba idén ősszel...az USA-beli SunSoft új részleteket hozott nyilvánosságra az új *Blaster Master*-ről. Az egyszerű lövöldözős csodás 3D-vé lényegült át, az USA-beli megjelenés karácsonyra várható. A Sony új eszközt fejlesztett ki, ami csökkenti a DVD olvasásához szükséges lézeres mozgató eszközök számát. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy csökkennek a DVD előállítási költségei. Biztosíthatunk mindenkit, hogy a PS2 DVD kompatibilis lesz... A Lucozade hirdetésekben a TV képernyőnkön való ugrálással elégedetlen Lara Croft Tracy Ullman mintájára a SciFi Channel egyik hirdetésében is szerepel, az így is illusztris listát gazdagítva - Traci Lords (ex-pornósztár), Busta Rhymes (rap-sztár), Everclear (grunge csapat)... A hónap pletykája a Sonyhoz kapcsolódik: jelentették, hogy Kína az Emotion



Engine névre hallgató új PS2 chipet a szuperszámítógép kategóriába sorolta be, ez a PS2 forgalmazásának a tilalmát jelentené a nagy kommunista államban. A Sony továbbra is azt állítja, hogy ez csupán reklámfogás volt a PR csapat néhány kreatívabb tagjának részéről. De, ugyebár, ki tudja...

JÁTÉK PSM

Unalmas óráiban a PSM csapata (vajon mit csinál?) videójátékokkal üti agyon az időt. Konkrétan az alábbiakkal:

POINT BLANK 2
A `80-as évek emléke sejlik *Who Dares Wins*, birkanyírással, lufi-pukkantgatással és borostás gorillák páncéljainak lerángatásával. Hát, nem az igazi.

X-FILES
Hordj sötétszürke ruhákat, mindig legyen nálad zseblámpa, és ne hagyd ki a *Fókusz-Plusz* egyetlen UFO-különkiadását sem. Addig szaglássz, míg valahol nem találsz nagyfejű, penészzöld marslakókat. Ja, és vigyázz, hogy mire a társad megérkezik, nyom nélkül felszívódjanak...

TEKKEN TAG TOURNAMENT
A fiúk (és a lányok) ismét összeálltak, hogy még arcade-ebb legyen a *Tekken*. Ha kezd egyoldalúvá válni a küzdelem, húzódj hátra, hadd érvényesüljön a csapattársad is...

V-RALLY 2
Ez az, amit nem lehet megunni. A csináld-magad pályaépítő miatt még sokáig nem fog lejárni a szavatossága.

SHADOWMAN
Korhatáros izgalom. Ha nem vigyázol, szíven talál...

WWF ATTITUDE
Végre egy korrekt „kötélről ráugrós" játék. Apropó, a „Szálljatok le a pankrációról! Alsógatyás hústornyok?!, na és akkor mi van, nekem tetszik" típusú leveleket vissza fogjuk küldeni.

POD RACER MINDENKINEK

A LUCASARTS BEINDÍTJA A MOTORT









Sebességélmény, vagy mi?!



A Lucasarts bejelentette, hogy a Star Wars Episode I: *Racer*-t PlayStationre is átírják. A megjelenés szeptember körül várható, így valószínűleg a *The Phantom Menace*-szel egyszerre kerül a boltokba. Addigra már mindannyian (?) látni fogjuk a filmet, és ismerősek lesznek azok a gépek és sofőrök, akik a játékban is helyet kaptak..

A pod racer tulajdonképpen nem más, mint két irdatlan repülőgépmotor egy pillekönnyű vezetőfülkéhez erősítve. A „könnyű" a mechanikában rendszerint gyorsat is jelent, és ez a mi esetünkben sincs másképp. Ha jól szerepelsz a pénzdíjas futamokon, feltuningolhatod a géped, ami így kb. 16 kilométerre is képes – mármint percenként. A végleges verzióban 25 fokozatosan nehezedő pálya közül választhatsz. A játék három szakaszra oszlik, úgymint: amateur, semi pro és galactic. Ha mindhármon túl vagy, indulhatsz a meghívásos versenyeken. Ez utóbbi pályákat a PSM is kipróbálta, és... szóval lesz mire gyúrni: Tuskan harcosok, meteorvihar, metángázt okádó tavak, hogy csak néhány nyalánkságot említsünk. Nem is beszélve a „visszaváltós" kanyarokról és a dugóhúzó-fordulókról. Ha nem elég gyorsak a reflexeid, az első körön nemigen jutsz túl... A verseny egyébként nyolc, képileg teljesen különböző világban folyik. Reméljük, a béta verzió hamarosan landol a PSM-nél.

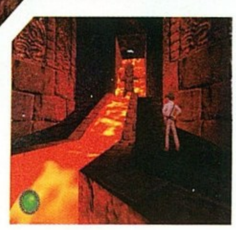
FELKORBÁCSOLT SZENVEDÉS

INDIANA JONES VISSZAVÁG

A LucasArts másik újdonsága mindannyiunk főrégészének, egy bizonyos Indiana Jones professzornak a kalandjairól húz le újabb bőrt. A sztori: néhány évvel a második világháború után hősünket kémfeladattal bízza meg a CIA. Az ókori világ csodáinak helyszínén, például Bábel tornyának környékén, orosz ügynökök szaglásznak. A cél: Indynek ki kell deríteni, miben sántikálnak... Ha minden igaz, 17 helyszínen folyik majd a küzdelem, a világ legegzotikusabb tájain. Feltétel: jól kell tudni bánni az ostorral, és persze egy viseltes kalap. Megjegyzés: kígyók ezúttal is lesznek.







Drapp ruhás mókus zuhan a kígyóverembe. Már megint, és megint...

JÓ HÍREK TOKIÓBÓL

MIT KAPNAK KARÁCSONYRA A JAPÁN GYEREKEK? PLAYSTATION 2-T!

A részletek iránt is fogékony videójáték-rajongók igen elégedettek lehetnek ebben a hónapban, hiszen egyre több paraméter lát napvilágot a PlayStation 2-ről. A legfontosabb talán az, hogy a Sony szokásos éves díjkiosztó ünnepségén Ken Kutaragi bejelentette: az új kütyü premierjére a szeptemberi Tokyo Games Show-n kerül sor.



Az őszi rendezvényen már az új gépre írott játékokról és a hozzávetőleges árról is többet tudhatunk, egyelőre csak reménykedve abban, hogy karácsonyra a japán boltok polcaira bekerül a PlayStation 2. Az európai megjelenésről ennek függvényében már megindultak a találgatások. A központi processzor gyártása jelenleg is folyik. A Sony szerint pillanatnyilag a lézeroszcillátoron dolgoznak, hogy az új PlayStation 2 lefelé kompatibilis legyen, továbbá hogy olvasni tudja mind a CD-, mind a DVD-lemezeket. Azzal, hogy mindezt egy chip végzi, a költségeken is sikerült faragni. Nem tudom, mindenkinek feltűnt-e ez a három betű: DVD... Az ezzel kapcsolatos részleteket még homály fedi, tehát egyelőre csak annyit tudni, hogy elméletileg filmeket is lehet majd rajta nézni. Ide kapcsolódó hír az is, hogy a Numerical Design a Sonyval kötött megállapodás szerint NetImmerse 3D nevű szoftverjével beszáll a PlayStation 2 fejlesztésébe. A program a készítők reményei szerint jelentősen lerövidíti az új játékok kifejlesztéséhez szükséges időt. A pontos paraméterekre még visszatérünk, mihelyst ismertté válnak.

ÚJABB VÉGTELEN TÖRTÉNET

HOLLYWOODI SZTÁROK A *FINAL FANTASY* FILMVÁLTOZATÁBAN

A *Final Fantasy*vel kapcsolatban mostanában több hír is érkezett. Az első mindjárt az, hogy a *Final Fantasy* filmváltozatának munkálatai már javában folynak, az (amerikai) bemutató várható időpontja pedig 2001 nyara. A filmet teljes egészében számítógépekkel készítik, a látványért a Square felelős, és a készítők szerint olyan effektekben lesz részünk, mint még soha.

A 2065-ben játszódó történet egy Grey nevű fickóról szól, de részleteket még nem árultak el – annyit azonban tudni, hogy a film a játék fonalát szövi tovább. Grey egyébként megtévesztésig hasonlít egy bizonyos Brad Pitt nevű hollywoodi színészre, aki a jelek szerint vállalta a szereplést. A *PSM* arról is értesült, hogy a fent említett kaliforniai városból mások is feliratkoztak a közreműködők listájára. A forgatókönyvet Al Reinert írja, aki Oscart kapott az Apollo 13-ért. Steve Buscemi, Donald Sutherland, James Woods és Alec Baldwin (pontosabban a szinkronhangjuk) szintén tagja a stábnak, de hogy milyen szerepet kapnak – rejtély.

A történetnek ezzel még nincs vége. A Square közleménye szerint a *Final Fantasy IX* a jelenlegi konzolon fog kijönni, és nem a PlayStation 2-n, ahogy eredetileg tervezték. A pontos dátumot nem árulták el, de annyi bizonyos, hogy a Square most sem kapkodja el a dolgot. Megígérjük, hogy ha bármi újat megtudunk akár a filmről, akár az új játékról (akár a *Final Fantasy XIII*-ról), azonnal szólunk...







Baldwin, Buscemi és Sutherland, avagy a Jó, a Rossz és a Csúf.

Fotók: Alpha

SZÓCSŐ



Catherine Channon, a Sky One műsorvezetője szövegszerkesztőre cseréli a mikrofont, és megmondja a magáét...

A *Resident Evil* volt az első. A hitchcocki feszültség és egy hardcore falusi disznótor összeházasítása egyszerre dobogtatta meg a pénzügyesek és az izgulósabb konzolosok szívét. Mindez – a *Virgin* agresszív reklámkampányának is köszönhetően – egy új, ellentmondásos (s ezért kizárólag az idősebbeket célba vevő) játékműfaj megszületéséhez vezetett.

Amióta a *Resident Evil 2* is a sikerlisták élére került, izgatottan vártuk a műfaj újabb darabjait. De vajon melyik játék méltó a nagy elődhöz? A *Dino Crisis*? A *Silent Hill*? Talán mindkettő. A *Dino Crisis* „zsigeri" elemei még sokat köszönhetnek a *Resident Evil*nek, a Konami bábáskodása mellett megszülető *Silent Hill* azonban új dimenziókat nyitott meg a horror számára.

Én a magam részéről nem vagyok egy ijedős típus – számomra a gyantázás még mindig félelmetesebb, mint az *Elm utca* sötétedés után –, de a *Silent Hill* tényleg tud valamit. A *Sikoly* ehhez képest *Hattyúk tava*.

Így aztán ebben a hónapban nagyon kínos helyzetbe került a *PSM*. A mi feladatunk alapjában véve az, hogy csokorba szedjük a *PlayStation* gyöngyszemeit, és megtöltsük vele a lemezmellékletet. Másfelől viszont kötelezettségeink is vannak az olvasókkal szemben. Felelősség. Moralitás. Amik néha áthághatatlanok, bármilyen jó is amúgy az a bizonyos játék.

Egy szó mint száz, a *Silent Hill*-t levettük a mellékletről. Ez az iparág már kinőtt a gyerekcipőből. A Konami remeke pedig a gyerekeknek nem való. Felnőtteknek szánták, akik azzal a határozott céllal ülnek le a *PlayStation*-jük mellé, hogy beleborzongjanak. Ebben nincs semmi kivetnivaló, a fiatalabbakat viszont nem tehetjük ki ennek. Az öregebbek várják ki a *PSM* felnőtteknek szóló különszámát, benne a *PlayStation* legdurvább játékaival. A többieknek azt tanácsolom, töltsék inkább az estét Kurnyikova tenyereseinek társaságában.

Nem akartam nagy feneket keríteni a dolognak, de ezt el kellett mondanom.

FEL FELDOB

PSM TV: nagy ötlet, jó színvonal. Lessétek meg *Catherine utazását* a *Corsica Rally*-ra a jövő havi lemezen. Elég jól csinálja; napfürdőzik, mint egy sárkánygyík...

A PlayStation 2 még inkább valóra válik, légies álmokból műanyag és szilikon tömbbé alakul át. Tökéletes tervezés, nincs kétség. Alig várjuk.

Platinalemezek. Akárki is gondolt arra, hogy meg akar szabadulni régi játékaitól 20 font alatti árért, lovaggá kellene ütni. *Gran Turismo, Final Fantasy VII, Colin McRae Rally...* És a lista folytatódik. Köszi!

A *PSM* csapat Los Angeles-i látogatása után kezdi elveszíteni rémisztően mesterkélt ál-jenki kiejtését. Gyerünk skacok, azonnal abbahagyni!

FELDOB
Telitalálatok és melléfogások a Planet PlayStation-ből
LEHANGOL

Lelkek keresgélése a pokol szintjein és egyéb vámpírnak való mókák - jól hangzottak. Aztán a sötét erők elhalasztották a *Legacy of Cain* megjelenését. És most megint. Tökfejek.

Lara groteszk Lucozade hirdetései. A lány mindenhol megjelenik. Talán ki kellene vennie egy kis szabadságot, mielőtt komolyan elkezdődne a karácsonyi roham.

Japán már Konami *Beat Mania* sorozatának negyedik folytatását láthatja. Nálunk eddig még az első sem jelent meg... Pedig rengeteg rügyező Norman Cook van errefelé, aki mind arra vár, hogy kipörgesse a saját lemezét.

Pollen. Ez okozza a legtöbb allergiás megbetegedést a földön. Hapci...

LEHANGOL LE

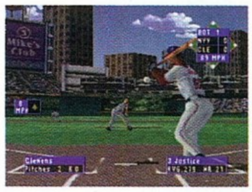
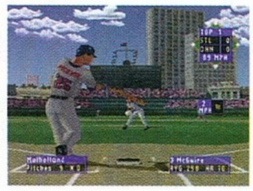
TRIP A TOPON?

A THE 3DO COMPANY IS HARAPNA A PLAYSTATION TORTÁBÓL

Ő alapította az Electronic Arts-ot, ő tervezte a *John Madden Football*-t és úttörő 32-bites játékkonzolja bukásának ellenére (vagy épp eredményeképp) legendává vált. Trip Hawkins az elsőszámú videójáték szabadúszó és a The 3DO Company főnöke (azé a kiadóé, amely az *Army Men*-hez, a *Crusaders of Might*-hoz és a *High Heat Baseball 2000*-hez hasonló játékokat kíván megjelentetni a PlayStation-ön).

Trip CD-alapú konzolja, a 3DO a PlayStation előfutárja volt, mely azért bőgött le, mert elégtelen volt a marketingje és a szoftvertámogatása. Az azóta eltelt években a 3DO társaság átrendeződött és játékkiadóként szerzett magának hírnevet – és a PC piac egy kicsiny, de jelentős szeletét.




A 3DO Company PC játékait PlayStation-re is megjelenteti. Fent: *Crusaders Of Might & Magic*, bal oldalt lent: *High Heat Baseball 2000*, jobb oldalt lent: *Army Men*.

Most a cég olyan programok választékával akarja meglepni a PlayStation világát, melyek sikeres karriert futottak be PC-n. Az *Army Men* egy arcade háborús játék, melyben játékkatonák lövöldöznek végig 14 küldetést, melyek mindegyikében öt feladatot kell megoldaniuk. A játékban, mely zsigerekig ható haláljeleneteket is tartalmaz, 13 fegyver van, köztük a nagyító és a jelzőrakéta is. Kicsit komolyabb élvezeteket nyújt a *Crusaders Of Might & Magic*, egy akció-központú RPG, melyben 3D kószálások részese lehetsz. Az ifjú Drake hegyes csizmájába képzelve magad az a feladatod, hogy a zöldelő erdőkből, forró sivatagokból és jeges pusztákból álló öt világon áthaladva megállítsd az Átkozottak Légióját. Aztán ott van a jól eltalált *High Heat Baseball 2000*, melyben az 1998-as MLB csapatok szerepelnek öt üzemmódban és 37 stadionban.

Mindhárom játék idén ősszel jön ki az Államokban, így remélhetőleg nálunk is megjelennek majd karácsony körül.



A RÉGI SZÉP ISKOLÁS NAPOK

„TÖBB SÖRT AKARUNK..." A *TAPPER*-BEN MEG KELLETT DOLGOZNOD ÉRTE...

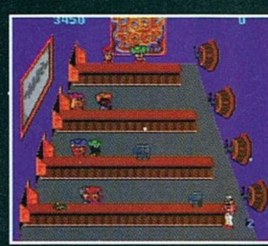
B izonyára nem meglepetés, hogy a *Tappert* (későbbi nevén *Rootbeer Tappert*) néhány pint sör inspirálta. Scott Morrison designer egy bárban, a Ramones-t hallgatva jött rá, hogy pénzügyi imáira házon belül kaphat választ. Környékbeli törzshelyeinek derűs amerikai hangulata által vezérelve Morrison elkezdte tervezni remekművét – egy gyors arcade bár-szimulátort.

A játék lényege az volt, hogy biztosítsuk az olthatatlan szomjú, gyorsan szaporodó vendégek piautánpótlását, s begyűjtsük az elárvult poharakat. Mindez egy idő után kissé kimerítővé vált, mivel négy pult és csak egy túlhajszolt (és kétségtelenül alulfizetett) pincér állt rendelkezésre. Egy olyan alszint, melyben ki kellett emelnünk egy felrázatlan sörösdobozt többféle össze-vissza kevert ital közül, némi pihenést nyújtott a véget nem érő hajtás közepette.

Steve Meyer programozó segítségének köszönhetően a játék hamarosan elkészült és Morrison elindult Chicago belvárosába, hogy lássa: álma az árkádok közül kiragadott és nem mindennapi környezetbe helyezett játék sikeréről valóra válhat-e. A vendégek kényelme érdekében a szekrényt úgy módosították, hogy a pult meghosszabbításaként nézzen ki - söröskorsó-alátétek és sárgaréz lábtartók tették teljessé a látványt – és a játék hamarosan nagy figyelmet keltett.

A Snuggery vendégeinek támogatásával Morrison ambíciója megnőtt. Némi rábeszélés után megkapta a Budweiser sokat érő engedélyét és a sörgyártó támogatásával *Tapper* végül népszerűvé vált a tömegek körében. Sikere ellenére a játék nem volt hibátlan. Számtalan újratervezése során megjelentek új hangeffektek, melyeket egy mikrofonnal, egy láda sörrel és jó adag szellentéssel értek el...

Catherine Channon

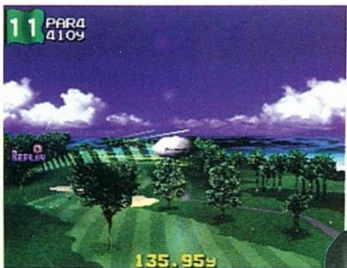

Négy pultra kell ügyelned, a vendégek szomjasak és kezdenek elfogyni a poharak...


A KELET LEGGYOSABB ÖKLE
JACKIE CHAN
A NYUGAT LEGNAGYOBB POFÁJA
CHRIS TUCKER
CSÚCSFORMÁBAN
RUSH HOUR
hamarosan nálunk is belendülnek!

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション™

AMÍG MI A BARACKOT FALTUK, ELDŐLT A TENGERENTÚLI FUTBALL-TRÓFEA, AZ AMERIKA KUPA SORSA. EKÖZBEN A PSM JAPÁN ÜGYNÖKE, NICOLAS DI COSTANZO MÁR PRÓBÁLGATJA UJJAINK LEGFRISSEBB DIGITÁLIS JÁTÉKSZERÉT...







Everybody's Golf 2: A PSM kedvenc golf szimulátora visszatér. Megéri várni? Nem biztos.

MINDENKI MINNÁJA



Két évvel ezelőtt az SCE meglepte a PlayStation tulajdonosokat a *Minna No Golf*-fal, egy arcade-stílusú golf játékkal, amely Európában *Everybody's Golf* néven vált ismertté. Japánban a *Minna No Golf* lehagyta a toplista vezető játékait a maga majdnem kétmillió eladott példányával. A jól kivitelezett játék és a mókás grafika sikeresen találkozott a játékosok ízlésével - Japánban a golf még mindig a dolgozó emberek kedvenc szabadidős elfoglaltsága, ami arra ösztönözte a Camelot-ot, a fejlesztőt, hogy elkészítse a folytatást is. A *Minna No Golf 2* vezető producere Yasuhide Kobayashi, a következőket mondta a játékról: Már első pillantásra szembetűnik, hogy ez valami más. Olyan játékot akartam készíteni, ami a valódi japán stílust képviseli. A vizuális változtatásokon kívül is sok fontos kiegészítés történt. Vannak például különböző golfütő-szettek, választható labdák és az évszakoknak megfelelő viszonyok. Kobayashi-szan ez utóbbit így magyarázza: Nyáron a játékosok a kabócák repkedését hallják, ősszel lehullott falevelek díszítik a tájat, télen pedig hó borítja a pályát. Ezek a fejlesztések összhangban vannak a grafikával, de azon is sokat dolgoztunk, hogy fejlesszük a játékmenetet. Nyáron például a terep egyenetlenségei mélyebbek. Télen erősebben fúj a szél, de a talaj simább, így könnyebb lesz kiütni a labdát. A játék 13 karaktert, öt golfütő-szettet és hatféle labdát tartalmaz, melyekkel aztán a kialakított pálya és az időjárás szerint lehet játszani, ha már eljutottál a Tour Mode-ba. Később még tájékoztatunk a fejleményekről.





***Everybody's Golf 2:* Édes, mint egy kiscica, csak élesebb karmokkal.**



A VALKENEK LOVAGLÁSA

A Masaya jelmondata szerint: soha nem lehet elég mechanikus robot egy játékban! Így nem meglepő, hogy a vállalat egy klasszikus 2D-s robotlövöldözős játékkal rukkolt elő a PlayStation-ön. Az *Assault Suit Valken 2* egy harcos RPG, amelyben a bajtárs pilótákkal való csacsogás a masszív tűzharc hangjaival keveredik, miközben te vezérled a saját droidjaidat, ellened pedig a PlayStation vonultatja fel bádogdobozait.

Az akciók, már ami a mozgás kiválasztását, a támadást és a védekezést illeti, elég egyszerűek, viszont a nagy robbanások és a számos nehézfegyver, amiket használhatsz, kitűnő.

A játék 50 szintet rejt magában, melyeken neked és metál ellenségeidnek a Jupiter bolygón kell megküzdenetek. Bár Japánban a Masaya jól ismert a Langrisser sorozatról, de máshol nem, és szerintünk valószínűleg az *Assault Suit Valken 2* sem fogja nekik meghozni a várt sikert Európában.





Assault Suit Valken 2: Miért harcolnak állandóan a hatalmas robotok? Miért nem lehetnek haverok?

VANDALIZMUS

A kezdeti bizalmatlanság után a *PSM* megragadta az alkalmat, hogy tesztelje a *Vandal Hearts*-ot, a Konami harcos szerepjátékát, és 9/10-re pontozza. A japán megjelenés óta csak két év telt el, és a Konami máris elkészítette a folytatást, melyben valós idejű csatákat vívhatsz a szokásos találati pontokkal, varázslatokkal és olyan fegyverekkel, amiket a kardigános die hard-os hős is megirigyelhetne.

Brilliánsan felépített háborús játék lenne, de a vezérlése miatt sokakból csak zúgolódást vált ki. Ebben a második részben a játékosok már egyszerre tudják mozgatni az egységeiket az ellenséggel, ezért villámgyors döntésekre kényszerülnek, hogy merre és mivel támadjanak.
Ha már az összes egységet elhelyezted, elkezdődhet a csata a mozgékony egységek bevetésével, a maradékot majd a nehézfegyverzetűek elsöprik.

A játék hőse Yoshua, a fiatal harcos katona, aki szerelmét, Adel-t keresi, miközben csodálatos grafikai effektekkel megjelenített varázslatokat használ. Az új történettel, a színvonalas kivitelezéssel és a megújult harcrendszerrel a *Vandal Hearts 2* biztosan belopja majd magát a szívünkbe.







***Vandal Hearts 2:* Az első szuper volt, a második is jól néz ki. A *PSM* majd közel kerül hozzá...**





***Guitar Freaks:* *Beat Mania* a hosszabb hajú generációnak.**

FUNKY FREAKS

Hangszer nélküli gitárosok figyelem, a gitározáshoz való virtuális tehetség hamarosan lemérhetővé válik, mivel a Konami úgy döntött, hogy a *Beat Mania* sorozat legújabb részét, a *Guitar Freaks*-et Angliában is piacra dobja. Ez ugyanazt a játékrendszert használja, mint a Beat Mania, az egyetlen radikális változtatás a Guitar Freak-kel kapcsolatban az, hogy gitár-alakú vezérlőpultot is vehetnek hozzá azok, akik otthon hülyére akarják magukat gitározni.

A gyakorló módban a játék néhány leckén keresztül rávezet arra, hogy hogyan kell a hangszert kezelni. Egyszer talán majd úgy fogsz gitározni, mint a nagyok. Normál módtól a szakértői szintig hat zenedarabot kell előadnod a vezérlőkart csavargatva. Versenyezhetsz a haverokkal a szólók területén, hogy kinek a stílusa hasonlít Hendrix-éhez, vagy hogy ki az, akinek Clapton-szerű beütése van. A Beat Mania nagy siker Japánban, de vajon hogyan szerepel majd máshol? A *PSM* beszámol róla.



***Guitar Freaks:* Szép, Gibson haver.**

A KÜZDELEM FOLYTATÓDIK

A *Toshinden*, a PlayStation első 3D-s harcos játéka visszatért a *"To Shin Den Subaru"* formájában (vagyis *Battle Arena Toshinden 4*). Az új játék kilenc új, plusz néhány rejtett karaktert jelenít meg, és lehetőséget ad csapatos harcra is, mely az SNK *King Of Fighters* sorozat hatására született. A Versus (egymás ellen) és a Practice (gyakorló) módok mellett megtalálhatóak még a Time Attack (időn belüli harc), Story (történet), Survival (túlélés), Database (adatbank) és Goods (készlet) opciók is (az utolsó kettő csak akkor válik majd láthatóvá, ha teljesítetted a játékot). Takara visszatért a kiestem-a-ringből-pedig-csak-oldalra-ugrottam stílushoz, ami sokak számára idegenül hat. Játék közben beállíthatod az aréna méretét, ami a nagy ugrások hatását kissé mérsékelheti.

Hét manga küllemű mini-játékot tartalmaz, számtalan villogó effekttel szolgál, és bár még mindig nem vetekedhet a *Tekken*-nel, a fantasy harcok rajongói kedvelni fogják.









***Battle Arena Toshindon 4:* Az ősi 3D-s verekedős játék visszatért. Egyiknek elektromos-kék haj, a másiknak fekete malac. Persze.**

電撃 PlayStation DENGEKI SIKERLISTA*

MÁJUS 3-TÓL MÁJUS 23-IG

TOP 10 – ELADÁS

1. **Dance Dance Dance Revolution** (Konami)
2. **Simple 1500 Series Vol 10: The Billiard** (Culture Publishers)
3. **Culdcept X Version** (Media Factory)
4. **World Stadium 3** (Namco)
5. **Simple 1500 Series Vol 1: The Mahjong** (Culture Publishers)
6. **Omega Boost** (SCEI)
7. **Bust A Move 2** (Enix)
8. **Minna No Golf: The Best** (SCEI)
9. **Saga Frontier II** (Square)
10. **Super Robot Taisen F** (Banpresto)

TOP 5 – NAGYON VÁRT JÁTÉK

1. **Dragon Quest VII** (Enix)
2. **Legend Of Mana** (Square)
3. **Persona 2** (Atlus)
4. **Ark The Lad 3** (SCEI)
5. **Rival Schools 2** (Capcom)

TOP 5 – OLVASÓK KEDVENCEI

1. **Final Fantasy VIII** (Square)
2. **Final Fantasy VII** (Square)
3. **To Heart** (Aquaplus)
4. **Denso Suikoden II** (Konami)
5. **Tokyo Majin** (Asmik Ace Entertainment)

*A sikerlistákat a *Dengeki PlayStation*, a japán *PlayStation* tulajdonosok legkedveltebb lapja szolgáltatja.

CSONTTÖRŐ ÚJDONSÁG

EGY *RONCSDERBY* HÁRMAT IS KITESZ



Korábban említettük a *PSM*-ben, hogy elkészült a következő *Destruction Derby* epizód, a DD 3. Egyelőre nem tudni, hasonlít-e majd a játék menete a jól ismert és kedvelt "törd, zúzd ahol éred" stílusúakra. A helyzet a következő:

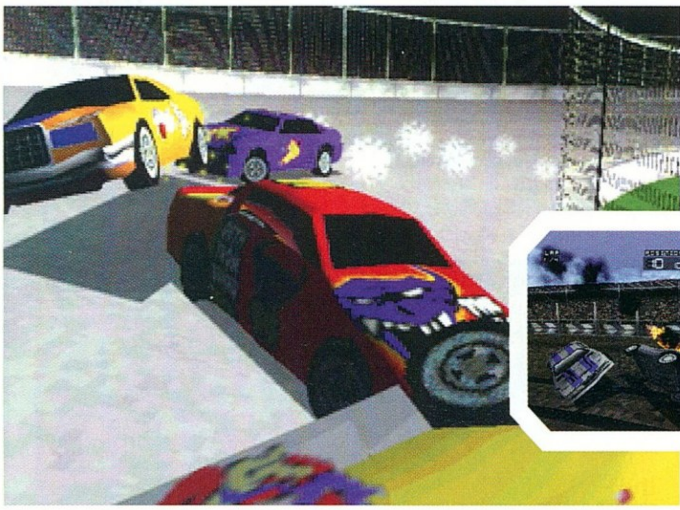
- A Sony tulajdonában lévő Psygnosis visszatartotta a *Destruction Derby* licenszjogait.
- Az eredeti csapat, amely a Psygnosisnak fejlesztette ki a játékot, kivált a cégből.
- A Reflections-t megvette a GTi.
- A Psygnosistól való elszakadás közben, a Reflections csapatból néhányan az Accolade-hez csatlakoztak, melyet ezt követően az Infogrames vett meg.

Tovább mehetünk? *Destruction Derby 3* az elődjeit követi, névben és természetben egyaránt. Pedig versenytársakban nics hiány. A Reflections a GTiben már megalkotta a *Drivert*, és jelenleg is hasonló játékon dolgozik, amely sajnálatos módon nem fog PC-n megjelenni. Az Accolade-nál dolgozó Reflections csapattagok jelenleg egy *Demolition Racing* nevű játék gyártásával vannak elfoglalva.

A három cím rendkívül hasonló. A *Demolition Racing*-nek (Accolade/Infogrames) vannak bizonyos hasonlatosságai a *Destruction Derby*-hez. Gyors, totálkáros verseny-akciókként írták le, mely pusztító összecsapásokkal az utolsó emberig tart.

Bár úgy tűnik, a két hasonló PlayStation cím célzottan versenyre kel egymással, az Infogrames szeptemberben szándékszik megjelentetni játékát, míg a Sony-é csak jövő év elején éri el a boltokat. Ez a korai bejelentés azt kívánja közölni, hogy a Sony elkötelezetten életben tartja a Psygnosis csapatot, és győzelemre viszi őket.

Mindkét cím új kocsikat sorakoztat fel, kimerítő pályákkal és látványos ütközésekkel. Az Infogrames felfedte, hogy új hatásként olyan figurákat is bevethetsz majd, mint a Halál Fentről. Ez egy együttéses mozdulat, amivel a versenytárs tetején landolsz - azonnali halál és tripla pont jár vele. Mivel mindkét kiadó 10-10 pontot ért el előző versenyjátékaikkal, történjék bármi is a programokban, nem valószínű, hogy elégedetlenek lennénk velük.





Még több kerékpörgető, motorháztető szaggató, csomagtartó gyűrő akció fémjelzi a *Destruction Derby* visszatértét.

REMÉLJÜK, CSAK JÁTÉK MARAD

FIGYELMEZTETÉS MINDEN ŐRÜLT TUDÓSNAK! EBBEN A HÓNAPBAN A KENTI CHIEF & STEALTH ZSEBREVÁGHAT EGY JÁTÉKOT, MEG NÉMI BÍRSÁGOT A KÖRNYEZETVÉDELMI MINISZTÉRIUMTÓL

A Koncepció

Emlékszel Dollyra, a második leggyakrabban emlegetett szeplőtelen fogantatásra? Most te is játszhatsz Istent a *Spliced*-del.



A történet

Frissen végzett orvos vagy, tele lelkesedéssel és 10.000 font nyomja a zsebed. Innen már kezdünk lemászni a falvédőről. Ahelyett, hogy a szokásos nebuló cuccokra pazarolnád a pénzed, mint csúzli és ilyesmik, elhatározod, hogy genetikai kísérletekbe fekteted be. A játék alapgondolata, hogy a lehető legérdekesebb mutáns kreálásával felhívja magára a média figyelmét. Meglévő pénzed felszerelésekre és helyiségre költöd, hogy megvalósítsd a terved. Például elektronmikroszkóp, 5000 font, de a svájci katonai bicska nagyítóval, csak egy tízessel vág meg. Továbbá helyet bérelhetsz egy új kutatólaborban vagy munkapadot egy elavult vágóhídon. Rajtad áll.

Korlátoz a pénz, és joggal tartasz az állatvédőktől. Túl sok a hiba és a napilapok végül üldözni kezdenek. Ja, és természetesen megbírságolnak a tetemek nem megfelelő eltakarításáért.

***PSM* ítélet**

Üdítően eredeti koncepció, bár a *PSM* úgy érzi, a kisgyermekek állatboncolásra bújtogatásának potenciális variánsai kimeríthetik a btk. egynémely paragrafusát.

Mint génmanipuláció? Oldalaink bármelyik állandó látogatója ismerheti ítéletal-kotásunkat: állunk elébe!

Még egy megjegyzés:

Super-Sonic Snakes and Ladders Kate Matravers-től. Végy egy mászkálós játékot, adj hozzá egy csipet *Tekkent* és *Xena: Warrior Princess*-t és majdnem kész. Sokban hasonlóképp játsszák, mint az ismert társasjátékot, egy finom változtatással...Inkább küzdesz a pályán maradásért, mint hogy automatikusan lecsússz egy kígyón.



Női szereplő a Snakes & Ladders-ből


PlayStation
Bugs Bunny™
Lost in Time
MEGJELENT!
Bugs Bunny, a Warner rajzfilmek sztárja először 3D-ben!
MAGYARORSZÁGI KÉPVISELET
MAGNEW®
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
INFOGRAMES
©Looney Tunes characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros.©1999.©Infogrames 1999.

LOADING 50% COMPLETE

PLAYSTATION
A-Z

P ,mint... **PAL** (Phase Alternate Line): a legelterjedtebb tévés szabvány Európában. Több sor megjelenítésére képes, mint az USA-ban és Japánban használt NTSC-rendszer, magyarul részletgazdagabb képet ad. A képernyőfrissítés azonban kissé ritkább, ezért a PAL-ra átírandó játékokon gyorsítani kell, különben valamivel lassabban futnak.

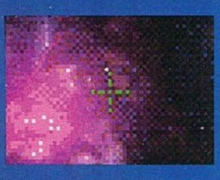
• Mint ... **Parallax Scrolling:** térérzetet keltő effekt. Lényege, hogy az egymáson fekvő síkok közül a „távolabb" azaz hátrább lévők lassabban, a közelebb lévők gyorsabban csúsznak el, azonos irányba. (Ha nem hiszed, nézz ki a busz ablakán...)

• Mint ... **PCB:** tulajdonképpen az „alaplap", amelyhez a PlayStation chipjei csatlakoznak. A rajta lévő áramkörök teremtik meg az összeköttetést a chipek „lábai" között.

• Mint ... **Phong Lighting:** komplex algoritmus, amely a tárgyakat nemcsak egyszerűen a fényforrástól való távolság és rálátási szög alapján világítja meg, hanem a tárgy felületének görbültségét is tekintetbe veszi.

• Mint ... **Pixel** (képpont): apró színes pont, ezek összessége adja ki a képet. Low resolution-ben (alacsony felbontás) még 320 x 240-es képeket használtak, az új játékokban viszont már kezdenek áttérni a 640 x 480-ra, s így sokkal tisztább lesz a kép.





Tökéletesedő pixelek. Közelkép egy gusztusos jelenetből.

QUAKE II? FELEJTSD EL!

GALAKTIKUS VÉRFÜRDŐ: AZ *UNREAL* PLAYSTATION-ÖN

Fekszel a priccsen a börtönűrhajó fedélzetén, amikor a jármű egy különös bolygónak csapódik. A legénység és a többi fogoly nem élte túl az ütközést, így gyerekjáték a szökés... Ebből az alaphelyzetből indul a GTI *Unreal*-je, amely joggal pályázhatna az év legjobban várt játékának címére. 1998 májusának PC-s megasikeréről annyit kell tudni, hogy 3D-s lövöldözős – és gyönyörű.

A PC-s változat a műfajhoz képest elég visszafogottan kezdődik. Az első lépéseket még ellenségek nélkül teszed: bátran körülnézhetsz, megtanulhatod a kezelőgombokat, fegyvert és páncélt szerezhetsz. Az első pálya nyugalma után azonban felgyorsulnak az események. A nézőpont a *Quake*-et idézi, azaz „a szemed a képernyő". Magad előtt látod, ahogy fogod a fegyvert, és haladsz előre egy különös világban, ahol szörnyek tanyáznak. De még milyen szörnyek! Kraalok, Mercenaryk, Skaarj-ok, Titanok és más pokolfajzatok. És mit tesz ilyen helyzetben egy szökött fegyenc? Természetesen rendet vág köztük! A program a PlayStation-játékok között unikumnak számító fegyverarzenállal kényeztet: kezdetben még csak (korlátlan mennyiségű lőszerrel ellátott) Dispersion Pistolod van, azonban hamarosan olyan szecskaaprítók közül választhatsz, mint a Flag Cannon, a Razor Jack, az Automag és az Eightball Launcher. A szörnyek vezérlőprogramjáról is érdemes néhány szót ejteni. Ha veszélyben érzik magukat, nem maradnak ám veszteg. Pörkölj csak oda nekik egyet, s meglásd, azonmód rejtekhelyet keresnek, ahonnan ellentámadást indíthatnak. Az *Unreal* PlayStationre írt verziójáról egyelőre csak kósza hírek érkeznek. Rebesgetik, hogy lesz benne többjátékos lehetőség is, de hogy két- vagy négyjátékos, pillanatnyilag nem tudni. Addig is érjétek be ezekkel a PC-s képekkel. A *PSM* következő számában pedig keressétek a *Quake II*-gyilkos *Unreal* exkluzív képeit!







Adja az ég, hogy ezt az [egyelőre csak PC-s] grafikát PlayStation-ön is meg lehessen közelíteni! Várjuk ki a végét...

PSM-PIPÁLD KI ✓

A *PSM* SZERKESZTŐSÉGE KÍVÁNCSI A VÉLEMÉNYEDRE, SZERETNÉ MINÉL JOBBAN MEGISMERNI OLVASÓIT. PIPÁLD KI A MEGFELELŐ VÁLASZ MELLETTI NÉGYZETEKET ÉS EGY BORÍTÉKBAN KÜLDD EL A *PSM* SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A KITÖLTÖTT KUPONT VAGY ANNAK FÉNYMÁSOLATÁT. A BEKÜLDŐK KÖZÖTT ÉRTÉKES JÁTÉKOKAT SORSOLUNK KI.

Karácsonyra megjelenik a Tomb Rider 4. Szerinted ki alakítja majd a szépséges Larát?

A ☐ Demi Moore. Mert egyszerre férfias és nőies.
B ☐ Catherine Zeta-Jones, mert ő mindent el tud játszani.
C ☐ Naomi Campbell, mert pucéran jól néz ki.
D ☐ A szépséges digitális Lara. Mert számítógép tervezte.

A Star Wars Első Epizódjában szerepel egy Qui Gon Jinn nevű jedi lovag. Szerinted:

A ☐ Az első fél órában meghal.
B ☐ A film végén hal meg egy darth-tal folytatott viadalban.
C ☐ A film végén a párharcban meghal, de a második részben feltámad.
D ☐ 360 éves korában beszorul egy fa évgyűrűi közé, és ezer évig mozdulatlan marad.

Sok híresség jelent már meg PlayStation játékban. Te kit szeretnél látni?

A ☐ Bruce Lee-t.
B ☐ Keanu Reeves-t.
C ☐ Stant és Pant.
D ☐ Mr. Beant.

Néhány apróság rólad...

Neved ____________________ Korod ________

Címed ____________________

____

Irányítószám ____________ Telefon ____________

Egyedül élsz ☐ Házasságban élsz ☐ Stabil kapcsolatod van ☐

Mennyit költesz havonta a Playstation-ödre? ____________

Kedvenc játékod: ____________

Szeretsz többedmagaddal játszani? ____________

Milyen lap a *PSM*? ____________

KUKK

DINO CRISIS

Kardszerű karmok, véres maradványok... Hát ez nem éppen a *Frédi-Béni*! A CapCom Dino Crisis c. játéka egy olyan *Jurassic-Resi*-mászkálós-lövöldözős játék, amelyben legalább annyi a közelharc, mint a séta. Ötféle dinoszaurusz lakja ezt a világot, beleértve a nagyfejű T-Rex-et, és a villámgyors raptorokat. Regina (ez te vagy) megpróbál rendet rakni eme felfordult korban. A *Dino Crisis* nem valószínű, hogy kihalna, már várhatóak a sorozat további részei, plusz egy exkluzív PSM cikk a következő hónapban.



LOADING 53.5% COMPLETE

SOKAT AKART A SZARKA



A MAMI KIS ANGYALA SZÖRNYEN, SZÖRNYEN ROSSZ LETT...

Szereplő: Rascal
Másnéven: Brat Boy
A játék értékelése: 5/10
Feladat: Irányítani ezt a rossz kinézetű pipogya frátert, pályákon ugrálni, és megoldani a fejtörőket, melyek még színesebbek, mint a Krypton Factor-ban.
Kivitelezés: Ismered Chuckie-t a Childs Play-ből? Azt a csodabogár, démoni kisgyerek-játékot, mely életre kel, és a bokájuknál fogva elevenen elégeti a szülőket? Nos, ő ugyanolyan. Egy kis túlzással.
Ismertetőjel: Nem egészen két láb magas, az anyukája vágja a haját. Ugyanolyan rosszul öltözött, mint Kevin, a nagy vagánynak látszani akaró tinédzser, de távolról sem olyan szórakoztató.
Tipikus jelenet: Rascal sétál, találkozik néhány félnótás gazfickóval, megöli őket a buborék-fegyverével, és aztán kezdődik minden elölről. Ami egyáltalán kihívást jelenthet, az a páratlan helyszín, a tárgyak mozgása vagy a megújuló szörnyek.
Miért rossz? Rascal nem melengette meg a játékosok szívét. A fejlesztők annyira el voltak bűvölve a grafikával, hogy a mindennél fontosabb játszhatósággal már nem is törődtek. Huh.
Mi van most Rascal-lal? Borstalban van és a nevetséges Bubblegun Gang vezére. Rascal a csinos kis bűntettek világa felé húz - erőszakos rablások, zsebtolvajlások és hasonlók töltik ki napjait.









A hálós srác készül, hogy egy új 3D-s akció/kaland játékban debütáljon a PlayStation-ön, az Activision gondozásában.



SPIDER-MAN

ÚGY ELKAPJA A GONOSZTEVŐKET, MINT A ... LEGYET...

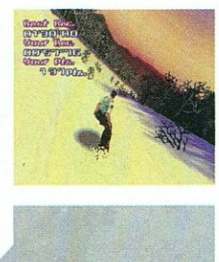
A PlayStation-ön mostanában megjelent rajzfilmek alapján készült játékok közül néhány nagy csalódást okozott, azonban a *PSM* ismét nagy reményeket fűz, ezúttal az új Activision játékhoz, a *Spider-Man*-hez. A játékot a Neversoft fejlesztette, mely erős háttérnek tudhatja korábbi játékát - az élvezetes *Apocalypse*-t Bruce Willis közreműködésével. Hasonlóképpen ez a játék is már elsőre mindenki kedvenc 3D-s "háló-hajigálós" játéka lesz.
Ebben a küzdő és felfedező elemekkel kombinált akció/kaland játékban Spidey néhány régi ellenségével találja szembe magát, mint pl. Venom-mal, Carnage-el és Doc Ock-kal. A Neversoft elmondása szerint a programban háztetőről háztetőre ugrálhatsz, hálókat dobálhatsz, falra mászhatsz - és mindez csodálatos 3D-s kivitelezésben. A feladat: lépj be a kísérteties földalatti alagutakba, keress megfelelő börtönt a nagy gonosztevők számára, és fedezd fel Manhattant a rosszak üldözése közben. A Spider-Man várhatóan a jövő év elején kerül a boltokba.

SNOW SHOCKER

A RESI 2 RAJONGÓI KÉSZEK, A LESIKLÁSRA

Lejtők, ormok felfedezése még sosem nyújtott ekkora élvezetet - véli Todd Thorson, a Capcom marketing vezérigazgatója. A *Trick`N`Snowboarders*, mely egyenesen Japánból érkezik, hamarosan megjelenik Angliában is. Nem kell többet siránkoznunk az eddigi snowboard-os játékok miatt, ezúttal teljesen más érkezik. Habár a hasonló játékok minden szokásos eleme megtalálható benne (félcső, légi mutatványok, snowboard park), mégis a rejtett karakterek keltenek igazi érdeklődést. A játék-keresztezés okán a *Resident Evil 2* szereplőivel is leszáguldozhatsz a hegyről. Hátborzongató, mi?!
Leon és Claire is felteszik a saját kis bojtos sapkájukat, felkötik a deszkát, és már száguldanak is le a hegygerinceken. Akár úgy is játszhatod, mint a Zombie Cop-ot.



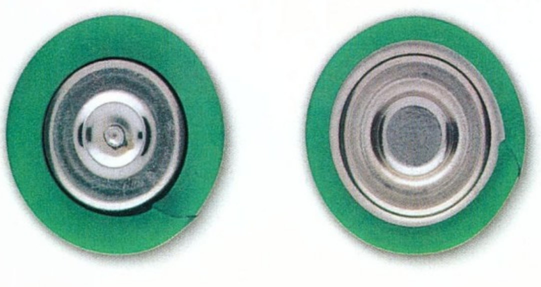




Az egész megnyerő, habár ennek a különleges szimulátornak a titka nem a fél-csövekben, hanem a rejtett karakterekben rejlik.

nagy potenciál
tartós igénybevételre







A **Sony Stamina** könyört**elem.** Tartós, nagy igénybevéte
fejlesztették ki. Fáradtságot nem ismer, nem lankad, feszültsé
nem enyhül: 1,5 volt - és még sokáig annyi is mara

SON

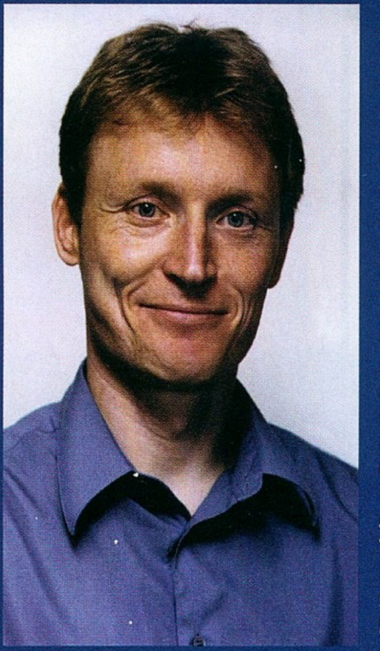
SÁNDOR

Nem szívesen verekszik. Még videójátékban sem. De hajtani azt tud. Naponta kétszer teszi meg a Fehérvár-Budapest távot. Ha úgy pödör, mint a *Gran Tourismo*-ban, könnybelábad tőle a zsaruk szeme. Sándor Csaba a magyar PlayStation birodalom hercege. Minden kérdésre tud válaszolni. Aki Sándortól az infókat a *PSM* számára kicsikarta: Kovács Tibor.

1997 óta vagy a Sony Hungáriánál. Jelentős szerepet játszol a PSX reklámkampányokban. Rajtad múlik, mikor, mennyi PlayStation kerül a magyar piacra, és mennyibe kerül. A hivatalos adatok szerint eddig nagyjából 25 ezret adtatok el. Hogyan jutottak el ezek a magyar fogyasztókhoz?
- A gépeket a Sony korábban kiépített értékesítési csatornáin keresztül forgalmazzuk, így elsősorban a kiemelt Sony márkaboltokon keresztül, de egyre fontosabbak a hipermaketek, a Cora, az Auchan, a Tesco és a Metro is. Az adás-vétel jó része pedig nagykereken keresztül bonyolódik le. Három aktív nagykereskedőnk van, az RA Trade, a Magnew Kft. és a Comgame Kft.

Ezek mekkora részt hasítanak ki a tortából?
- Legalább annyit, mint a márkaboltjaink. Ennek oka, hogy a Sony kapacitása véges, közvetlenül csak korlátozott számú kereskedelmi partnert tud ellátni. Mielőtt a PlayStation megjelent, már rengetegen foglalkoztak videojátékok kereskedelmével, a nagykerek elsősorban őket látják el. Ma az országban nagyjából kétezer ilyen, nem-márkakereskedésben lehet PlayStationt kapni.

Köztudott, hogy a gépeket máshonnan is be lehet szerezni. Hány PlayStation szivárogott be eddig külföldről?
- Mint minden népszerű terméket, a PlayStationt is veszettül importálják. Elsősorban Nyugat-Európából, vagy éppen onnan, ahol jó beszerzési ára van, rengeteget hoznak be. A szürke import aránya a becslések szerint 50 százalék, ez azt jelenti, hogy kábé 25 ezer gép jött be külföldről. Vagyis ma Magyarországon összesen 50 ezer körül van az aktív felhasználói bázis.



Hogy állunk a PlayStation-sűrűséggel más országokhoz képest?
- Nyugat Európával összehasonlítva az ötvenezres park elég soványka. De velük nem is érdemes versenyezni, magunkat általában a cseh piachoz szoktuk hasonlítani, ott találunk leginkább közös vonásokat a lélekszám, a gazdasági fejlettség és a vásárlóerő tekintetében. A PlayStation-telítettség a magyar piacon valamivel kisebb, mint Csehországban, ez persze nem a híres magyar depresszióra vezethető vissza, a játékkedvünk ugyanakkora. A különbség kb. 25-30 százalékos, legalábbis a papírforma, a hivatalos statisztikák szerint, mert a cseh szürkeimportról nincsenek adataink.

Mi alapján dől el, hogy mennyibe kerül itthon egy PlayStation játék?
- A Sony megpróbálja azonos szintre hozni az európai fogyasztói árakat, de persze vannak eltérések különböző országok között. Ezek elsősorban az áfa és a vámok eltéréséből adódnak.

Mennyi PSX-et adtak el világszerte?
- A PlayStation értékesítésben hivatalosan három fő terület különíthető el: a tradicionális japán, az észak-amerikai és az európai piac. Japánhoz értelemszerűen hozzátartozik a Távol-Kelet egy része, Észak-Amerika pedig egyenlő az USÁ-val és Kanadával, de itt véget is ér a földrajz: japán szemmel nézve minden Európa, ahol PAL rendszerű tévéadást sugároznak, Ausztrália és Új-Zéland, Dél-Afrika, Lichtenstein vagy a Közel-Kelet - egykutya. Mára 50 millió PlayStationt adtak el a világon, ebből 20 milliót "Európában". Gépet és hivatalos Sony kiegészítőket csak Japánban gyártanak.

Hány PlayStation szoftver van a világon?
- A szoftverpiac meglehetősen összetett. Amikor a Sony 94-ben kijött a Playstationnel, mindenkit meg akart fertőzni vele. És hogyan lehet népszerűvé tenni egy játékot? Úgy, hogy minél nagyobb szoftverválasztékot halmoznak fel hozzá. Kézenfekvő volt tehát eladni a jogot a különböző szoftverfejlesztőknek, és hagyni, hogy magától kialakuljon egy szoftverpiac. Így ma Japánban több mint kétezer, Észak-Amerikában és Európában pedig valamivel több, mint 600 féle szoftver került forgalomba.

Ez azt jelenti, hogy Japánban ezernégyszáz olyan játék van, amelyekre itthon nagyon buknának?
- Igen, de csak elméletben. A gyakorlat ugyanis mást mutat. Rengeteg az olyan szoftver, ami Japánban menő, de Európában eladhatatlan, és ez fordítva is igaz. A különbség a kultúra és a hagyományok eltéréseiből ered, közismert, hogy a japánok nem a bal, hanem a jobb agyféltekéjüket használják gyakrabban; az ok nem genetikai, ez egyszerűen az elvont gondolkodás és a nyelvtanulás során alakul ki. A japán és az európai piac a két szélsőség, Európa és Észak-Amerika már kevésbé térnek el egymástól ízlésben. A sikerlistákon ez azonnal feltűnik: ritka eset, hogy mindhárom fő területen ugyanaz a szoftver a legnépszerűbb.

Melyek a legfontosabb különbségek a japán és az európai szoftverek között?
- A fejlesztők leginkább a zenébe piszkálnak bele, ezt igazítják a különböző területekhez. Egy-két japán játékot én is kipróbáltam, és hogy őszinte legyek, két perc után ki is kapcsoltam a gépet, mert a tipikusan japán érzelemvilágra kifejlesztett zenét az én európai fülem egyszerűen nem bírta elviselni. Szempont a zene kiválasztásánál az előadó személye is. Gyakran felbukkannak ugyanis játékainkban a Sony Music-kal szerződésben álló zenészek. A popsztárok népszerűsége egyébként szintén területfüggő: biztos, hogy Európában senki sem rajongana egy japán zenekarért.

A szoftver tehát erősíti a popzene promócióját. Besegíthet-e a szoftver a zenének?
- Igen, a *Gran Turismo* esetében ez történt. A zenéje olyan telitalálat, hogy zenei válogatásként önálló életre kelt.

Van-e olyan európai szoftver, ahol a képeket nem kajálták a ferdeszeműek?
- Van, a képi világ sem univerzális. Ilyen például a *Spyro the Dragon*, ami Európában nagyon ment, Japánban azonban jelentősen módosítani kellett, éppen a szokatlan kameraállások miatt. Az itthonról hiányzó szoftverek miatt ezért nem érdemes sajnálkozni; nem vesztünk velük semmit és van nálunk elég játék.

Létezhet-e olyan szoftver, ami Nyugat-Európában már forgalomban van, de itthon még nincs?
- Nem. Ami például Németországban van, az itt is megtalálható; általában véve a helyzet nem hasonlítható össze a film vagy videoforgalmazással, ahol országonként más-más időben jelennek meg a termékek a piacon. A Playstationnel nem ez a helyzet! A megjelenés az egész PAL területen egyidejű, mindegy, hogy Londonról, Sydneyről vagy Budapestről van szó. Elenyésző az olyan szoftverek száma, amelyeknek nincs magyarországi forgalmazója, mert a legjelentősebb kiadók már mind itt vannak.
- Valószínűleg egetrengető siker lesz a *Wipeout 3*. Ezt elsősorban a kőkemény magnak, a 15-25 éves korosztálynak szánjuk. A *Wipeout 3* a Psygnosis és a Sony újkeletű kapcsolatának első terméke, a játék maga szeptemberre várható. Aztán nemsokára jön a *This is Football*, amely a valaha létezett legjobb futball játék lesz. Az *X -akták* is ősszel fog megjelenni PlayStation-ön, egyszerűen szenzációs a játék. Tényleg olyan, mintha a filmben lennék, de ehhez már nyelvtudás kell.

Mikorra várható a magyar nyelvű változat megjelenése?
- Semmikorra, ennek egyszerűen nincs realitása, túl kicsi piac vagyuk mi ahhoz, hogy ez megérje egy kiadónak.

Van-e magyar fejlesztésű szoftver?
- PlayStationre még nincs. Közismert, hogy a magyarok elég jók szoftverfejlesztésben, a lehetőség adott...

Mit tudnál mondani a játék kölcsönzésről?
- A legtöbb nyugat-európai országban, például Ausztriában heves ellenkezést váltott ki a Sonyból a kölcsönzés ötlete. Máshol - Nagy-Britanniában és Franciaországban - belementek. Ehhez persze a kölcsönzőnek többletköltséggel a kölcsönzői jogokat is meg kell vennie. A mezei vásárlással kapott jogok csak a szokásos, otthoni, szűk baráti körben lezavart játékra adnak lehetőséget.
Magyarországon is szeretnének játékokat kölcsönözni, a kérdés csak az, hogy mi az ügyfél célja: lemásolni, vagy ismerkedni vele. A többi szoftverkiadó egyébként mereven elzárkózik a magyarországi kölcsönzéstől.
Az illegális kölcsönzés sajnos már a PlayStation megjelenésekor felbukkant az országban. Ennek is vannak fokozatai, a haverok párszáz forintra történő lenyúlásától a jól ellátott tékákig minden előfordul.

Mikor jön a PS2?
- A legújabb gépet március elején mutatták be a szakma előtt Tokyóban, a Sony ezt hivatalosan Next Generation PlayStation-nek nevezi, más neve egylőre még nincs. Annyit lehet tudni róla, hogy ezt a gépet a lehető legbiztonságosabb másolás elleni védelemmel látják el, és hogy az adathordozója DVD lesz, nem CD. Az audio CD-vel továbbra is boldogulni fog. Egyelőre kérdéses, hogy képes lesz-e lejátszani a DVD filmeket, a technikai lehetőség erre mindenesetre adott. Szeptember közepén, a Tokyo Games Show-n azonban minden kiderül, ekkor mutatják be ugyanis a nagyközönségnek a készüléket. Japánban karácsonyra várják a megjelenését, nálunk erre 2000 őszéig, karácsonyáig várni kell.

HIVATÁSA A
JÁTÉK



A VIDI ROGGYANT VOLT, A COCA COLÁTÓL JÓT MERÍTETTEM, A BABBALOO-NÁL NEM AKARTAM MEGRAGADNI. A PSX, A BICAJ MEG A GITÁR NYERŐ. KÁR, HOGY NEM EGYSZERRE.

PAC-MAN VISSZATÉR

A NAMCO FIGURÁJA A 80-AS ÉVEKBŐL ÚJRA ÉL ÉS ZABÁL

A videojátékok egyik legnagyobb sztárja hamarosan visszatér, megújult 3D-s formátumban. Pac-Man, a világ leghíresebb sárga pixelfoltja, nemsokára újra megjelenik a *Pac-Man World 20th Anniversary* játékban. Lerázva a 2D béklyóit, a *20th Anniversary* háromfajta játékmódot kombinál: Quest Mode (Keresés), Maze Mode (Labirintus) és Classic Mode (Klasszikus) – az első kettő teljesen új Pac-Man játék, a harmadikban pedig klasszikus formában találkozhatunk Pac-Mannel.



Pac visszatért – kalózokkal, szellemekkel és az elmaradhatatlan, apró pirulákkal teli labirintusokkal

A Quest Mode-ban Pac-Mannek fel kell derítenie hat pályát és meg kell keresnie a kulcsokat, amikkel kiszabadíthatja hat barátját – ezeket saját gonosz alteregója, Toc-Man börtönözte be. Itt a Pac-kerek lövöldözve, bukfencezve, és úszva juthatnak keresztül egy-egy pálya három szintjén. Útja során Pac-Man a kezdeti kalózvilágból, kutyája, Chomp-Chomp kiszabadítása után, eljut a világűrbe, ahol a Galaxis-lakók fogva tartják Pac Professzort. Végül megérkezik Toc-Man gonosz birodalmába, ahol Ms Pac-Man-t csontvázak és hatalmas denevérek őrzik. Az egyik szinten még a kis pirulák eredetét is kitalálhatjuk. Maga a Pac alapötlet forrása viszont nem annyira titokzatos – Tohru Iwatani álmodta meg, miután megevett egy szelet pizzát, és a maradék darabka formája megihlette.

A labirintusimádók valószínűleg nem fognak csalódni, mivel a Maze-játékmódban lehetőség nyílik a kísérteties Inky, Pinky, Blinky és Clyde üldözésére a 3D-s labirintusban. A Klasszikus menet pedig az eredeti Pac-Man még tökéletesebb verziója. Karácsonyra várható.



Platinum KIADÁSOK

EGY ÚJABB EKLEKTIKUS VÁLOGATÁS: HÁROM RAGYOGÓ JÁTÉKLEMEZ, AMI NÉLKÜL NEM TELJES A GYŰJTEMÉNYED. KÖTELEZŐ OLVASMÁNY. HA EDDIG NEM, AKKOR MOST AZONNAL SZEREZD BE!

RESIDENT EVIL 2

Raccoon City-t elárasztották a zombik! A játék több mint futó tisztelgés az olyan klasszikus thrillerek, mint az Assault on *Precinct 13* és a *Dawn of the Dead* előtt; giccsértékét tekintve a *Resi 2* jócskán túltett elődjein. A gondosan megtervezett cselekmény az első pillanatoktól kezdve biztosíték arra, hogy sikítozással töltsd a korai órákat. A feszültség tipikusan moziszerű, és amióta a Tom Baker Dr Who-t alakította, legtöbbünk számára ez volt az első alkalom, hogy nem mertünk előjönni a kanapé mögül. A feszültséget oldandó (szerencsére), volt egy enyhén nyálas-romantikus epizód, habár inkább a Sikoly, mint a Suttogó stílusában. Kulcsfontosságú pillanat? Végigosonsz egy rendőrségi épület sötét folyosóján, majd hirtelen azon kapod magad, hogy már megy is a nagy nyalás-falás! De hát nem ez van minden péntek este errefelé?



Összegzés: Lebilincselő házi horror
PSM értékelés: 9/10

FIFA '98: ROAD TO WORLD CUP

Óhh, 1998 és a kupák kupájáért folytatott grandiózus megmérettetés! Közel és mégis oly távol? Időközben Mr. Beckham akasztófára való essex-i bábuból Európa egyik legjobb játékosává vált. A *FIFA '98* segítségével újra járhatjuk a szent Grálhoz vezető utat. Nem hibátlan, habár még így is évekkel lekörözi az elődeit. Mr. Ginola mozgásművészete ugyan jelentősen dob a mozgások folyamatosságán, de ez sem elegendő a technikai problémák elrejtéséhez. Mindennek ellenére a játék nagyon ügyes, és nagyon kézreálló billentyűkiosztással rendelkezik. Szerezd be, és játssz egy jó meccset a 192 nemzeti válogatott bármelyikével! Pont ezt lehet elvárni egy futballjátéktól.

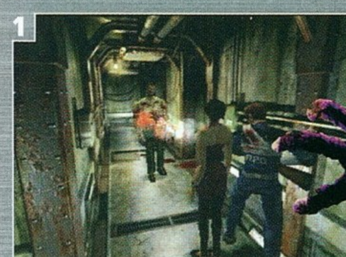
Összegzés: Jók voltak a fiúk.
PSM értékelés: 8/10

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT

Az ex-Jugoszláviában jelenleg uralkodó hangulatot figyelembe véve, óvatosnak kell lenni a háború dicsőítésével. Úgy tűnik, a valóságban játszott stratégiai játékok sem sokkal jobbak, mint a *Red Alert*. Nagyszabású küldetések, mesterien részletezett és magukkal ragadó jelenetek, hatalmas bombák jellemzik a háború-szimulációt, nem is beszélve a vonzó lehetőségről, hogy néhány óra erejéig te lehetsz Haig tábornagy. A *Red Alert* egyik legnagyobb érdeme az, hogy tényleg úgy érzed, mintha ott lennél és részt vennél egy igazi támadásban. A cselekmény annyira magával sodor, hogy még hajnali négykor sem tudsz lefeküdni, hiszen kiszállni lehetetlen. A többjátékos akció a csúcs az egészben, és kétségtelenül ez juttatja a játékot a legjobbak közé.

Összegzés: Előre, harcra fel!
PSM értékelés: 9/10

Dan Mayers







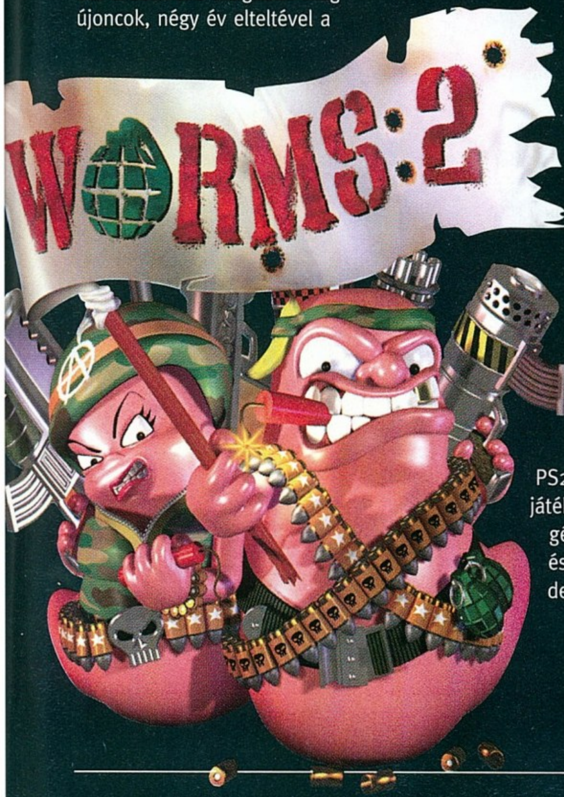
***Resident Evil 2* [1], *FIFA '98* [2] és *Command and Conquer: Red Alert* [3]. Most mind alacsonyabb áron!**

KI LEHET AZ A HASBRO?

ALAPÍTÁS ÉVE: 1955
KÖZPONT: Beverly, Massachussets
ALKALMAZOTTAK SZÁMA: 450
A LEGFONTOSABB SZEMÉLYEK: Tom Dusenberry elnök,Tim Christian ügyvezető igazgató (nemzetközi ügyek), John Hurlburt üzletkötési irodavezető, Jim Adams amerikai kereskedelmi igazgató, Tony Parks R. _ D. ágazatvezető, Scott Dodkins nemzetközi kereskedelmi igazgató, Dominic Myers stratégiai-marketing igazgató, Gilman Louie kreatív igazgató, Jim Buchanan a MicroProse és az Atari ügyvezető elnöke

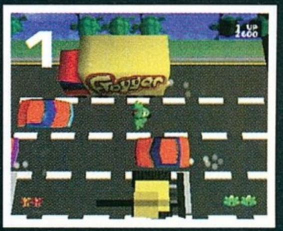
A MÚLT: A Hasbro mindig is tudta, hogy hogyan kell az embereket rávenni a játékra. Emlékeztek az Operation-re, az Action Man-re, az Én kicsi pónimra? És ez csak töredéke a hagyományos és egyéb játékaiknak. Úgy tűnik, az elmúlt időszakban a Hasbro egyre komolyabban gondolkozik azon, hogy beszálljon a videójáték iparba.
Bár a software világában még újoncok, négy év elteltével a Hasbro a legjobb úton halad, hogy az öt legnagyobb kibocsátó közé kerüljön.
Hogyan csinálják? Hát csak úgy, mint Mr. Stay Puft, egyre csak vastagodnak.... Az Atari és más hasonló, befutott cégek megszerzése a Hasbro-katalógusokba rakott jó néhány sikeres játékot. A PlayStation-ön elsőként megjelenik a jól ismert *Centipede*, megspékelve a legmodernebb technikai megoldásokkal (3D-ben csinálták meg). 98 októbere is sűrű hónap volt, nagy pénzeket fizettek olyan cégekért, mint az Avalon Hill (stratégiai, szimulátor, kaland, és RPG-fejlesztő), valamint a picit erőteljesebb MicroProse.
A MicroProse elég rendesen jelen van PC piacon, millió stratégiai, szimulátor, és 3D-s akciójátékot bocsátott ki. Az olyan kasszasikerek, mint a *Magic:The Gathering*, a *Star Trek: New Generation*, és a *MechWarrior*, biztosítani látszanak, hogy a Hasbro tovább tud majd lépni az újrafeldolgozásoknál. Az első bizonytalan lépések után a Hasbro elég nagy ugrásokkal fog haladni a PlayStation világában. Már nagyon várjuk...

HASBRO Interactive

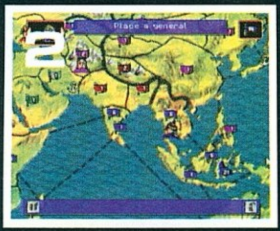


A JÖVŐ: A negyedik legnagyobb PC-játék kiadóként a Hasbro komolyan veszi a dolgát, és sokféle programot forgalmaz. Az olyan játékok, mint pl. a *Glover* "Kesztyűszimulátor" a fiatalabbaknak fog bejönni, míg az idősebb, felkészültebb játékosok tetszését a repülőgép-szimulátorok és akciójátékok PS változatai nyerik majd el. Egyelőre a Hasbro a fiatalokra koncentrál, olyan "klasszikusok" újrafeldolgozásával, mint pl. a *Pong*. Nem tudni, hogy vajon a PS2-re tartalékolják a MicroProse játékokat, vagy esetleg az eddigi gépeken is megjelennek. A *Worms2* és *Action Man*-félék valószínűleg nem, de majd meglátjuk ...

PLAYSTATION **PORTFOLIO**



FROGGER
Állj, menj, állj, menj, platty! Ki tudná megmondani mennyi mókával és kacagással jár egy egyszerű átkelés az úton? A válaszokat levelezőlapon várjuk.



RISK
A *Risk* sikeresen került át a játékasztalról a lemezre 1998-ban. A stratégiai játékok szerelmesei imádják. Más se...



MONOPOLY
Elvesztette a vonzerejét (nem lehet pl. pénzt kilopni a bankból). De legalább az ember nem hagyja el a kiskalapot. Vagy a kutyát. Vagy a szállodákat. Vagy bármi mást...



X-COM UFO ENEMY UNKNOWN
Pörgős, sok vidám pillanatot szerző játék. A legelső volt egy olyan sorozatban, melynek népszerűsége generációkon át töretlen.

MEGJELENÉS **ELŐTT**



WORMS 2 ARMAGEDDON
Az imádott *Worms* sorozat tagja. Rengeteg szadista poénra, csúcsfegyverekre, miegymásra számíthatsz.



PONG
A felújított klasszikus visszatér, csak éppen 3D-ben. A frissen bekattantaknak ajánlott, akik csak most léptek be a PlayStation világába.



MISSILE COMMAND
Az eredeti Atari változat alapelemeinek megőrzésével elkészült *Missile Command* egy klasszikus visszatérése. Fedezz fel új 3D-s világokat, és védd meg a bázisokat!



ACTION MAN
A kemény csávó elevenedik meg ebben a játékban, amely az akció, a kémelhárítás és a bajtársiasság ötvözete.

Üres bekezdés (464x280mm)
A Wipe3out fontokat és a tördelési stílust a DR tervezte. CMYK-ban nyomtatandó. Ennyi itt elég...

Főcímet ide

Wip3out



Villódzó tévéképernyő egy Leeds-i irodában, rajta az ismerősen futurisztikus betűtípussal szedett felirat: "Egy legendás játék újabb fejezete." A *WipEout* visszatért, de vajon a Psygnosis képes-e harmadjára is elsütni ugyanazt? Dan Mayers ennek járt utána...

Bekezdésfej ide

Valljuk be őszintén, a PlayStation megjelenésével párhuzamosan kiadott játékok közül a *Wip3out* volt a leglebilincselőbb. Mindent beleadtak, amit a videójátékok új generációjától vártunk: űrkorszaki járgányok, sebesség, jó zene... Mindezt hatékony marketinggel kombinálták, így nem csoda, hogy megszületett a PlayStation egyik legismertebb márkaneve. 1995-ben egyes szórakozóhelyek *Wip3out*-osra vették a figurát, és a játék olyannyira közismertté vált, hogy olyanok is vettek maguknak PlayStationt, akik egyébként sohasem tették volna. A Wip3out-jelenség nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a konzol napjainkra kultusztárggyá vált. Ami pedig azóta történt - ahogy mondani szokták -, már történelem.

A számos hiba és a játék kivételes nehézsége ellenére volt valami a Designers Republic *Wip3out*jában, ami különlegessé tette. Ezt látva a Psygnosis újramelegítette a témát, és egy évvel később kihozta a *2097*-et. A legszem- ▶



ELSŐ LÁTÁSRA | WIP3OUT

1


2


3


[1 - 3] Csak siklasz a légben könnyedén, lazán befordulsz a kanyarban, és... ZAKK! Bele az energia falba. Konkurencia eltávolítva.

▶ betűnőbb újítást a rikító színek jelentették, ami jól illeszkedett a soundtrackért ismételten felelős Prodigy zenéjéhez. A kivitelezés sokat javult az előzőhöz képest, a pályák változatosabbak, gördülékenyebbek lettek, miközben nehézségük változatlan maradt. A fegyvereket továbbfejlesztették, a "contender eliminated" bemondás pedig az angolban a nemtetszés általánossá váló kifejezése lett. Az ezredfordulóhoz közeledve, négy évvel az első után itt az újabb folytatás. Most, hogy a programozók eddig sosem látott magaságokba emelték a PlayStationt, mi újat nyújthat a Psygnosis játéka? "A *Wip3out* megőrizte alapvető sajátosságait, de ezúttal tízszer annyi lehetőség közül választhatunk - mondja Alan Raistrick producer. - A pályák például több mint 400 elemből állnak, ami sokkal több, mint a *2097*-ben volt."



Hát persze, a pályák. Összetettségük sok hívet szerzett az első két játéknak (egy-két kanyart azért szidtak, mint a bokrot). Vajon továbbra is ez lesz a jellemző? "Nagyjából - mondja Nicky Westcott művészeti vezető. - Sokat javítottunk is rajtuk, hogy simábbak, stabilabbak legyenek. De azért hűek maradtunk a *Wip3out*-sorozat hagyományaihoz, a "zéró gravitáció"-érzéshez. A jelszó továbbra is: nincs lassítás!" A pályák megalkotása nem volt könnyű feladat. Az alkotók először húsz terv közül választhattak, így mindenki elmondhatta a saját ötletét. Ezeket azután a *2097* engine-jén a végkimerülésig tesztelték. "A végén szavaztunk: 12 kiesett, maradt 8, ezekre próbáljuk ráaszabni az új engine-t" - avat be minket Nicky. És mi lesz a többi 12-vel? "Ki tudja? Talán bonus-pályák lesznek belőlük."

Kiemelt szöveget ide ▼

A SZÁMOS HIBA ÉS A JÁTÉK KIVÉTELES NEHÉZSÉGE ELLENÉRE VOLT VALAMI A DESIGNERS REPUBLIC WIPEOUT-JÁBAN, AMI KÜLÖNLEGESSÉ TETTE.

▲ Kiemelt szöveget ide

Az új részben nyolc csapat közül választhatunk. A Psygnosis igyekezett egyenrangúvá tenni őket, vagyis ezúttal nemcsak egy-két járgánnyal lesz érdemes menni. A *Wip3out* 50-100 évvel előttünk játszódik a jövőben. A technológia ez idő alatt tökéletesedett, következésképp a járművek is kezesebben viselkednek. "Nem akartuk, hogy mindenki csakis a Feisar csapattal, vagy épp egy másikkal menjen" - teszi hozzá Wayne Imlach designer. Az első két részben ez valóban zavaró volt. Mintha az ellenséges hajók intelligenciájára nem fordítottak volna elég gondot. "Így igaz" ismeri el Neil Paterson programozó. "Úgy éreztük, az egyik legnagyobb gond, hogy az ellenfelek nem úgy viselkednek, mintha valódi körülmények között versenyeznének. Egyszerűen követték az ideális ívet, mintha kötélen húznák őket: az elején elpödörtek, és várták, mikor éred őket utol. Az új viselkedési programba viszont bizonyos hibaszázalékot építettünk, ezáltal valószerűbbé tettük az egészet. A gépek beleszáguldanak a kanyarokba, nekicsapódnak a falnak, és lassítanak a fordulók előtt, hogy realisztikusabbnak tűnjön az egész." Ezáltal valószínűleg elejét veszik az első játékot ért bírálatoknak, vagyis hogy a pályák ugrásszerűen nehezednek. Az elején könnyű, azután betonkemény. "Pontosan ezt próbáljuk kivédeni" - folytatja Neil. "Egy amerikai srác elküldött nekünk egy videókazettát, amire felvette, ahogy játszik. Annyira tudott, hogy majdnem tökéletesen követte az ívet. A kazetta nagyon tanulságos volt, mivel megmutatta, hogy a) nincs lehetetlen b) milyen hibákat követ el egy jól felkészült emberi játékos, aminek aztán nagy hasznát vettük a gépek mesterséges intelligenciájának programozásakor.

Ez eddig zsiráf, de most akkor

1


2


[1 - 2] Galaktikus skizó. Multiplayer a Wip3outban.

BOMB THE BASS

◀ Boxcímet ide



WipEout

Megjelent 95/11

Minden ezzel kezdődött. Jellegzetes pályákon száguldozhattunk eszement sebességgel egy jövőt idéző világban. A játék elképesztően nehéz volt ugyan (jónéhány örök-vesztes viszszacserélte a saját példányát), cserébe viszont megtudhattuk, milyen érzés a zéró gravitáció. A népszerűség érzékeltetésére talán elég annyi, hogy a Sony számításai szerint a kezdeti időkben a konzolvásárlók fele a WipEoutot is megvette.

A játék zeneileg legalább ennyire szuperSonykusra sikeredett. Leftfield, Orbital, kicsit... ?! Remekbe szabott darab.

PSM értékelés: 8/10









[1] Csodálkoznánk, ha ezek a cuki kis ábrák hamarosan nem jelennének meg a pólókon. [2 - 4] A Designers Republic szürkéi és barnái higgadtabb, komolyabb jelleget kölcsönöznek a játéknak. Higgadtnak lenni egyébként sem árt, ha már egyszer óránként ötszázzal tépsz.







kipróbálhatjuk vagy nem? Mire hirtelen egy bőr "főnökfotelben" találjuk magunkat, kezünkben a kontrollerrel. Az első benyomások alapján a játék nehézsége nem sokat változott: az elején most is flipper-golyóként csapódunk jobbra-balra a falnak, de sikerül ráéreznünk az irányításra. Az analóg kontrollerrel simábban megy a vezetés, és a légféket használva a kanyarok is egyre jobban mennek. Hirtelen kettéválik a pálya: Ez meg mi a...? "Ezt a megoldást gyakran alkalmaztuk" - feleli mosolyogva Alan. "Így nagyobb szerepe lehet a stratégiának. Több helyen kétfelé is lehet menni: az egyik csak szimpla rövidítés, a másik a támadópálya. Az előbbin csak végigszáguld az ember, de ha az utóbbit választod, fegyvereket vehetsz fel, s így agresszívebben vezethetsz." Az elágazás után a pálya egy óriási spirálba megy át. A manőverezés itt sem lehetetlen, és az érzés, ahogy egyre gyorsabban száguldunk a koncentrikus körök középpontja felé, valami leírhatatlan. Talán ahhoz hasonlít, mint amikor a nagy ugratókhoz értél az első játékban. Esküszöm, habosra veri a gyomrod.

Nőtt a fegyverek száma, de a *2097* öt leghatásosabb gyíklesője is rendelkezésre áll, kicsit felpiszkálva. "A multi-missile (többszörös rakéta) a *2097*-ből maradt, de a lövedékek ezúttal külön-külön is célt érhetnek. Ha tehát hárman vannak előtted, mindhárömnak odapörkölhetsz. Ha viszont csak egy hajót üldözöl, három rakétával támadhatod" - magyarázza Alan. Van hét új fegyver is, köztük a force wall (energia fal). Ha áthajtasz a kapcsolón, egy pajzs jelenik meg: ezen csak te és a csapattársaid mehetnek tankra mész." A fejlesztők rengeteg időt fordítottak a játék végiggondolására. Mindenkinek lehetősége nyílott arra, hogy egy nagy asztal körül ülve megossza a többiekkel a legjobb ötleteit.

A *Wip3out*-sorozat legújabb tagját elsősorban a Multi-Player Mode különbözteti meg elődeitől. Nem arról van szó, hogy ketten is játszhattok egymás után, hanem valódi, kétjátékos módról. Mi több, ez még a sebességen sem hagy nyomot. "Az igazat megvallva piszok nehéz volt elkészíteni a multiplayert - vallja be Neil. - Végül mégis sikerült, ráadásul úgy, hogy az arányok

Boxcímet ide

RAVE-ÜLET

WipEout 2097

Megjelent 96/11

Újdonság, hogy szélesebbek és változatosabbak lettek a pályák, ha pedig a szárnyak falat fogtak, szikrák pattantak le róluk, ami állat, csak nagyon lelassultál miatta. Végigjátszani ezt is legalább akkora teljesítmény, mint az első részt, itt viszont "simábbak" a pályák, így hamarabb meg lehet őket szokni. Jobb, ha minél kevesebbet fékezel...

A Prodigy és a *Firestarter* megadta az alaphangulatot az agresszív versenyzéshez, de ha úgy gondoltad, a The Chemical Brothersszel is húzathattad a talpalávalót. Külön jó pont, hogy a soundtracket a lemezboltok is árulták.

***PSM12* 9/10**





Kiemelt szöveget ide

A PÁLYA EGY ÓRIÁSI SPIRÁLBA MEGY ÁT. AZ ÉRZÉS, AHOGY EGYRE GYORSABBAN SZÁGULDUNK A KONCENTRIKUS KÖRÖK KÖZÉPPONTJA FELÉ, LEÍRHATATLAN. TALÁN AHHOZ HASONLÍT, MINT AMIKOR A NAGY UGRATÓKHOZ ÉRTÉL AZ ELSŐ JÁTÉKBAN.

Kiemelt szöveget ide

keresztül, a többiek viszont mintha falnak csapódnának. A fegyverek mindegyike a játék stratégiai oldalát is erősíti. "Vannak támadó és védekező fegyverek. Ha támadó jelzésre hajtasz, ilyen fegyvert kapsz, ha védekezőre, akkor olyat." "Vagy itt van a hyper thrust - folytatja Wayne. - Ha nyomsz egy gombot, veszítesz némi energiát, cserébe viszont extra gyorsulásra tehetsz szert." (Pont mint a kocsiknál, amikor visszakapcsolsz.) "Régebben gond volt a műhely-sávokkal - kezdi Neil. - Ha átmentél rajtuk, időt veszítettél. Most viszont gyorsabban felszívhatod, ha csak kevés energiát akarsz, vagy teljesen lelassíthatsz, ha a tele is megmaradtak, vagyis olyan az egész, mintha két külön tévén játszanál." Természetesen itt is mindent megkapsz, amit az efféle játékokban megtalálsz: van tournament (gyors verseny), nyolcversenyes full season (teljes idény), és Death Match Mode (harc mindhalálig) is az agresszívek-nek. "Egy kissé kitágítottuk a Wip3out lehetőségeit, figyelve arra, hogy semmiben sem maradjon el a piacon kapható hasonló játékoktól" - teszi hozzá Alan.

Noha az eredeti korong grafikailag hagyott maga után kívánni valókat, ezúttal nehéz rosszat mondani a látványról. "A grafikai engine-en sokat ▶

ELSŐ LÁTÁSRA | WIP3OUT

1 
2 
3 
4 

[1] Vörös 5, jelentkezz! [2] Cél a keresztben... vagy amit akartok. [3] Színes kondenzcsíkok. [4] Már megint egy rohadt energia fal!

▶ javítottunk. Egyedül a dinamikán nem változtattunk, hogy megmaradjon az eredeti játékban megismert zéró gravitáció érzése és a gördülékenység" - avat be minket Nicky. Van persze sok "szagos-flitteres" dolog is, mint például a színes kondenzcsíkok, a tükröződő felületek, a két nézőpontú visszajátszási lehetőség. A legjobb pedig az egészben az, hogy mindez high resolutionban (nagy felbontásban) értendő. És hogy ez mit jelent? "A részletek a távolban sem vesznek el, ezért gyakorlatilag nincs pop-up (a horizonton hirtelen feltűnő nagy tereptárgyak). A *WipEout*ban nagy a sebesség, ezért ennek óriási jelentősége van" - mondja Alan. A *PSM* által látott pályákon az új engine jelesre vizsgázott. Csak néhány apró szépséghiba jelentkezett, de ezek a végső változatban már bizonyára nem lesznek benne. Hála a Sony Performance Analyzerének, könnyűszerrel megállapítható, milyen mértékben sikerült megvalósítani a tökéletes animációt. "Az Analyzer megmutatja, hogy adott idő alatt mennyi poligon milyen sebességgel rajzolódik ki a képernyőn - mondja Neil. - Pop-up még a bonyolultabb pályákon sem jelentkezett, vagyis gyorsabbak vagyunk a konkurenciánál."

A designért ismételten a Designers Republic volt a felelős, akik a *2097* harsánysága után mostanra letisztultabb színvilágot nyújtanak. "Nagyon minimalista az egész. A design erre a filozófiára épült. "A Designers Republic futurista, mégis elegánsan egyszerű és modern formákat alkotott - mondja Wayne. - A játék meglehetősen borongós, már ami az általa keltett hatást illeti. Az előző rész sárgái és kékjei helyett a barna és gránitos szürke lett az uralkodó szín. Ha a *2097* a Prodigy *The Fat of the Landjéhez* hasonlítható, akkor ez most Tricky és a *Pre-Millenium Tension*. A kis szürke dobozra írt játékok közül a *WipEout*-sorozatban hallhatók a legdögösebb zenék. A Prodigy, a Future Sound of London, a Leftfield és a Chemical Brothers mind boldogan vállalták annak idején a közreműködést. A *Wip3out* sem szakít a jó hagyományokkal, csak egy kissé más irányt vesz. "Egy kis változatosságot szerettünk volna - kezdi Alan. - Jelenleg Sashával dolgozunk, aki három vagy négy számot írt erre az alkalomra. A helyzet neki is új, de működik a dolog. Olyan ez, mint a filmzene. Sasha promóciós fellépéseket is vállal majd, ha kijön a játék." The *Wip3out* Tour, nem is rossz. A *PSM* úgyis elég rég, hmm, "rave-elt" már, de legalább lesz mit csinálni a *Wip3out* megjelenéséig. Mert ez egy ilyen játék...

Kiemelt szöveget ide ▼

"Jelenleg Sashával dolgozunk, aki három vagy négy számot írt erre az alkalomra. A helyzet neki is új, de működik a dolog. Olyan ez, mint a filmzene.

▲ Kiemelt szöveget ide

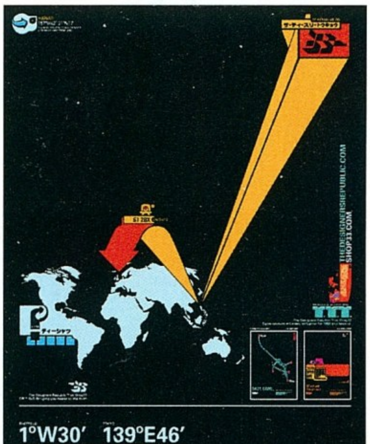
VIVA LA REPUBLIC...

◀ Boxcímet ide

Ian Anderson, a sheffieldi Designers Republic munkatársa egyszer kijelentette, hogy ha legközelebb valaki "rave-esnek" nevezi a stílusukat, azt fel fogja jelenteni... Ian egyébként nem más, mint a videójátékok designjának forradalmasítója.

A Designers Republic - többek között a The Orb, az Aphex Twin és a The Shamen lemezborítója is az ő nevükhöz fűződik! - mindig is az esztétikusságot tartotta szem előtt: elmosódott formáik és jellegzetes tipográfiájuk egy különös sci-fi világot idéznek. Az első két játék keltette feelinggel iskolát teremtettek, és legújabb munkájukkal sem vallottak éppen szégyent. Mostanra visszafogták magukat, de amit a Republic csinál, - még mindig trenddé válik...

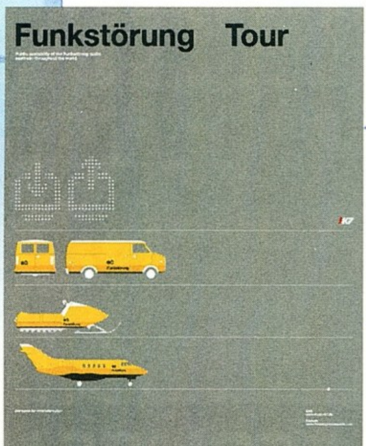
A The Designers Republic tervezte ▼



Sony Records US/UK/Japán 1999 nyár A Designers Republic munkája, kivéve Michael C Place fotóját, mely a DR és Hiroshi Abe számára készült. ▼



A K7! 'Additional Productions' c. gyűjteményes albumához (Németország 1999 tavasz) készült DR borítóterv adaptációja. A DR tervezte. ▼



AKÁR

33%-KAL KEVESEBB

Fizess elő a *PSM* egész, fél vagy negyed évfolyamára s ezzel takaríts meg 33%-ot a vételárból! Egyedül a következő számot is előfizetheted.

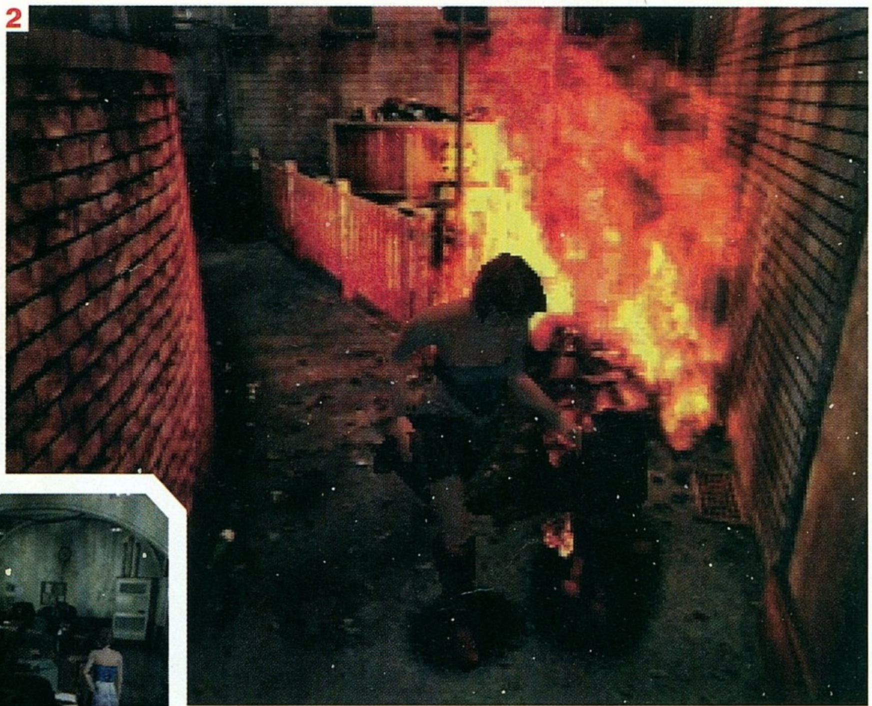
TELEFON:	467-67-20
FAX:	457-11-23
E-MAIL:	PSM@CMK.HU
POSTA:	MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.

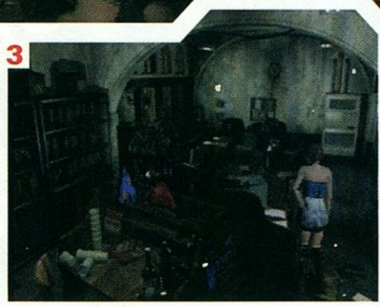
A *PSM* ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre	15 990.- Ft	(1 szám 1 333.- Ft)
Fél évre	8 990.- Ft	(1 szám 1 498.- Ft)
Negyed évre	4 990.- Ft	(1 szám 1 663.- Ft)
A következő számra	1 790.- Ft	









[1] Te lennél az én végzetem? [2] Van egy rosszkívánságom – tűz, lángolj! [3] Ha a zombik becserkésznének, talán nem ez a megfelelő hely a számodra. [4] Fel tudnak futni a lépcsőn is.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Racoon City-ben ismét hátborzongató a helyzet...

Műfaj: Horror RPG

Kiadó: Eidos

Fejlesztő: Capcom

Megjelenés: December

Kéthónapos próbaidőszak elteltével Shinji Mikami tájékoztat bennünket kedvencének, a *Resident Evil* világának újdonságairól. Nagyon elfoglalt ember, ezért Mr. Mikami, térjünk máris a lényegre...

NÉVJEGY



Shinji Mikami

- **Társaság:** Capcom
- **Munkakör:** Producer
- **Korábbi játékai:** *Resident Evil* – rendező és – *Resident Evil 2* – producer
- **A játékot befolyásolták:** George Romero, és az előző részek.
- **Kedvenc játéka:** *Zelda legendája* az SNES-en.

Összefoglalható-e száz szóban a Resi 3?
Lehetetlen. Először is, ez túl összetett játék ahhoz, hogy minden részletéről szóljunk. Hol is kezdjem? Nem szeretném a majdani játékosok örömét elrontani azzal, hogy túl sokat beszélek a Resi 3-ról. Azt hiszem, a legjobb az lenne, ha várnának addig, amíg a játék megjelenik az üzletekben.

Van-e a játéknak olyan része, ami teljesen új az eddigi verziókhoz képest?
Igen, akad ilyen. Jobban építünk a játékos kreativitására. Pontokat kaphatsz azért, ha egy válságos helyzetben kihasználod a számodra kedvező lehetőségeket, hogy elkerüld a veszélyt. Ebben a folytatásban a zombik, ha lehet, még fürgébbek. Mielőtt felrohanhatnál egy lépcsősoron, hogy kikerüld őket, már a sarkadban is vannak. Úgy gondoljuk, az ilyesmi a játékot még pergőbbé teszi. Arra törekszünk, hogy a figurák még életszerűbbek és játszhatóbbak legyenek. Az új folytatásban a játékos 180 fokos fordulatot tehet a saját tengelye körül. Így választhatsz, hogy megtámadod-e a zombit, vagy inkább elszaladsz előle.





[1] Forró, nyári város. [2] Kéznél lesz.

Igaz-e, hogy ez az új epizód a vérfagyasztó rettegés új magasságaiba visz bennünket?
A játék újításai megerősítik benned azt az érzést, hogy állandóan és fáradhatatlanul vadásznak rád. Biztos lehetsz bene, hogy a zombik a sötétben portyáznak, s készek rá, hogy bármely pillanatban lesújtsanak.



Tervezik-e, hogy a horrort ötvözik a romantikával?
Arra gondolok, hogy Claire nagyon kívánatos ifjú hölgy...
Nézze, erről egyáltalán nem illik szót ejteni! Vannak bizonyos dolgok, amelyek az intim szférába tartoznak. Maradjunk ennyiben.

Vajon megtudjuk-e ebben a részben, hogy mi történt Jillel és Chris-szel?
A dolgok jelenlegi állása szerint nem Chris történetét foly-

...TŐKET FAGGATUNK, SZAKÉRTŐKET KÉRDEZÜNK, ...JÁSOKAT VALLATUNK... ...S A JÖVŐBE: MIT JÁTSZUNK HAT HÓNAP MÚLVA?



tatjuk, mivel ennek a játéknak Jill a főszereplője. Hogy Chris később visszatér-e? Ez már egy másik sztori.

A Resi 2-höz képest az új játék begyakorlása több időt vesz igénybe. Elmagyarázná nekünk a működését?
Ha elmeselném az új folytatás felépítését, veszítene az érdekességéből. Egyébként sem akarom elrontani senkinek a szórakozását.

Hallottunk egy Carlos nevű figuráról. Mesélne nekünk valamit róla?
Carlos egy kísérteties alak, akit mélyen beágyaztunk a cselekménybe. A játék részeként mindent ki kell deríteni róla és a múltjáról, ezért ismét csak nem szeretnék túl sokat elárulni. Egyelőre annyit, hogy nem az, akinek látszik.

Feltételezem, hogy van egy csomó új zombi...
A zombik a Resident Evil sorozat lényegéhez tartoznak. Nélkülük ez a játék nem lenne az, ami valójában, ezért érthető az elvárás, hogy a városban körös-körül csoszogó félhalottak sokaságával találkozzunk. Ebben a részben sok új zombi figurát tervezünk, akiket változatos fegyverekkel szerelünk fel a játékosok örömére.

Mennyire csúcs ez a darab az előző folytatáshoz képest?
A Resident Evil 2-t a tömegpiacra szántuk, az úgynevezett „könnyűpályás felhasználók"-nak. Most azt szeretnénk, ha a Resi 3 a sorozat fanatikus rajongói számára lenne a lehető legélvezetesebb.

Mennyire lesznek sokoldalúak a szereplők?

Tudnak-e majd futni, ugrani és mászni?
A Resi 3-ban többféle lehetőség közül választhatsz a szörnyekkel való érintkezés elkerülésére, de a harcra is gondoltunk. Például most egy olyan ütéssorozaton dolgozunk, amely képessé tesz bármilyen ellenséges támadás elhárítására. Szerintem ez nagyon tetszetős lesz.

Átalakítják-e a pontrendszert ?
Jelenleg nem áll szándékunkban. A későbbi fejlesztések során még visszatérünk erre a kérdéskörre.

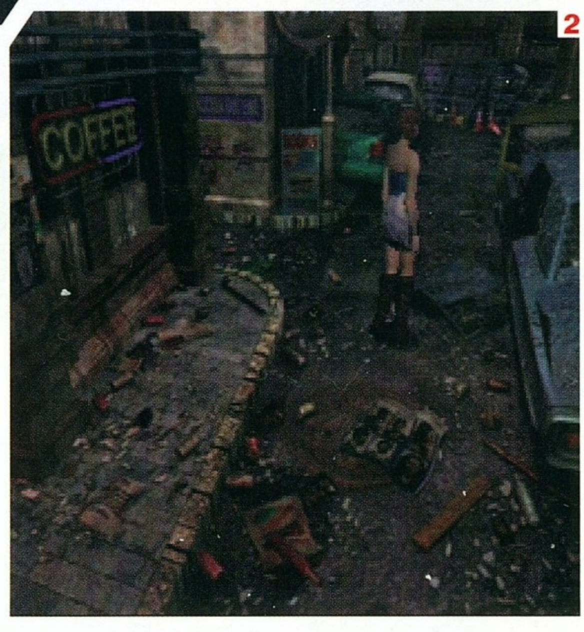
Markáns és erőteljes lesz-e a grafika?
Ezt a problémát ugyanúgy oldjuk meg, mint bárki más. A legjobb számítógépes grafikusokat alkalmazzuk, és elmondhatom, hogy a munkájuk egészen rendkívüli.



1



3



2



[1] Add ide a pénztárcád, hölgyem! Zombi rablók a pokolból. [2] Jill az utcára merészkedik. Óvatos a halál városában. [3] A zombik, akár a lepkék, végzetesen vonzódnak a lámpafényhez.

Terveznek alapvető változásokat a sorozatban?
Ez az, amiről jelenleg egyáltalán nem akarok beszélni. A játék technikai fejlesztése nem nyilvános, sőt, ellenkezőleg, szigorúan titkos.

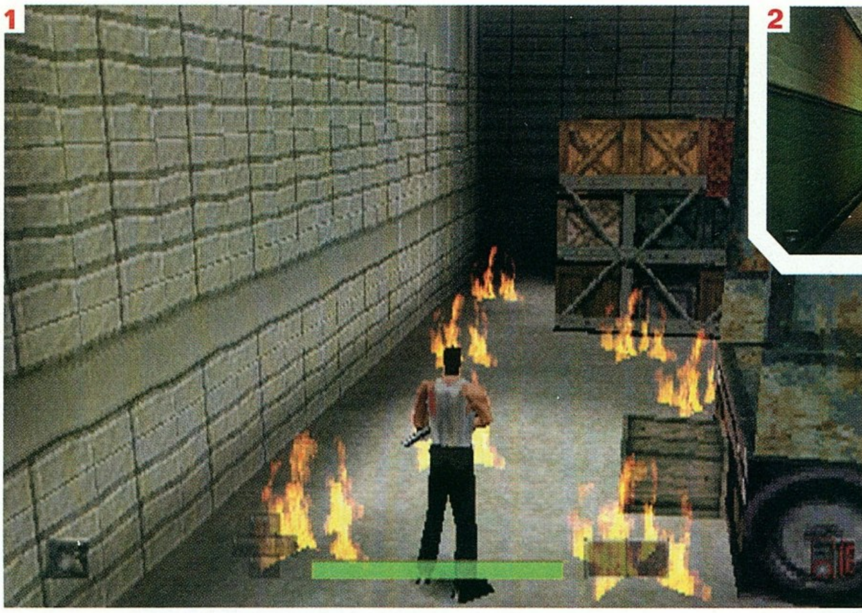
Hogyan változik az új rész képi feldolgozása?
Többféleképpen szeretnénk az élményszerűséget fokozni. Elsősorban azzal, hogy ami a Resi 3-ban látható lesz, az mind moziszerű hatást kelt majd.

Milyen terveik vannak az FMV típusú színestechnikás képsorokkal?
Ebben a folytatásban az FMV technika különleges lehetőségeket ad a játékosnak, mivel arra készteti, hogy kihasználja az FMV adta lehetőségeket, valamint rendkívül látványossá teszi a játékot.

Mire a legbüszkébbek?
Hol is kezdjem? Ötféle dolog van, ami igazán kitűnő. Ezek, nem fontosságuk sorrendjében, a következők:
1. A legteljesebb mozgásszabadságot élvezed.
2. Az akcióid nagyon látványosak.
3. Eljuthatsz összetettebb, bonyolultabb, az ügyességednek megfelelő pályákra, ezért az újrajátszás új lehetőségeket ad, hogy kipróbáld magad.
4. Az FMV technika ragyogó.
5. Zombik, zombik, zombik és zombik.

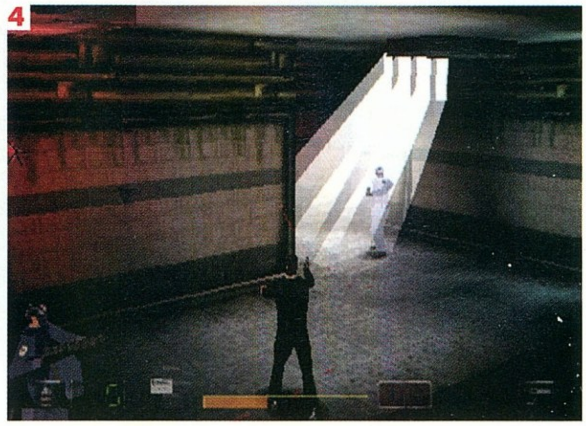
Miért választaná a felhasználó a Resi 3-at a többi horror játékkal szemben?
Az igaz, hogy jelenleg túlkínálat van a piacon, de nem győzzük eléggé hangsúlyozni, hogy a *Resi 3* nem csupán egy a sok hátborzongató játék közül, hanem játszhatósága következtében igazán egyedülálló szórakozás, és ez az, ami valójában számít.

Kérem, áruljon el egy titkot a Resident Evil 3-ról, amit még senki sem tud!
Ezt nem tehetem, mivel teljes a titoktartás az új verzió megjelenéséig.









[1] Na ja. A lyukacsos trikó. [2] Amikor a mamád azt mondta, ne játssz a tűzzel, komolyan gondolta. [3 - 4] A *Die Hard Trilogy 2* azt bizonyítja, hogy a hangulatos fények többet is nyújthatnak, mint merő romantikát.

NÉVJEGY



Gary Sheinwald

■Munkakör: Producer

■Munkakör leírása: Én felügyelem többféle projekt gyártását és fejlesztését, beleértve az ötleteket, a designt, az ütemezést, a munka elosztását, valamint a játék beállítását és finomítását, még mielőtt a gyárba kerülne.

■Játékkészítési tapasztalatok: *Emlyn Hughes International Soccer, World Class Cricket, Loopz, Spider-man 3, Alien 3, Terminator 2, Simpsons Cartoon Studio, Virtual Springfield, The X-Files game* és *Alien Resurrection*.

■A játék készítésére gyakorolt hatások
A fő cél az, hogy lepipáljuk a mezőnyt, beleértve az első *Die Hard Trilógiát* is. Bizonyos szempontból a *Syphon Filter*, a *Time Crisis* és az *Auto Destruct* is vetélytársnak tekinthető, de a *Die Harddal* ellentétben egyikük sem rendelkezik többféle engine-nel.

■Eddigi kedvenc játékod?
Bármi az N64-en. Vagy a *Revs*.

DIE HARD TRILOGY 2

Engedd át a helyet, Rab – a lyukacsos trikó új színezetet kap.

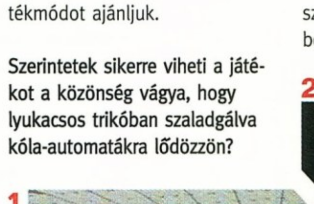
Műfaj: Lövöldözős
Kiadó: Fox Interactive
Fejlesztő: N-Space
Megjelenés: November

A második *Die Hard Trilógia* valamelyest hasonlít a *Syphon Filter*-re és a *Time Crisis*-re. Gary Sheinwald elmondja nekünk, miért ad a Fox Interactive gyakorlatilag három játékot egy áráért.

A laikusok kedvéért, beszélj nekünk a *Die Hard Trilogy 2*-ről.
Die Hard Trilogy 2 – akármilyen hihetetlen is – a nagysikerű *Die Hard Trilogy* folytatása. Az első trilógia három játékból állt, amelyek egy PlayStation lemezen foglaltak helyet, s egy-egy *Die Hard* filmhez kapcsolódtak. Az első egy külső nézőpontú akció/kaland játék volt, a második egy szubjektív nézőpontú lövöldözős, a harmadik pedig egy autós-üldözős program. A *Die Hard Trilogy 2* célja az, hogy kövesse az első *DHT* stílusát és fő elemeit, de egyúttal, a legújabb technológia felhasználásával modernizálja is azt. Mivel korábban felhasználtuk az összes cselekményt a filmekből, a *DHT 2*-nek vadonatúj története van, amely Las Vegasban és a város környékén játszódik. Ezúttal az általunk Movie Mode-nak (mozi-mód) nevezett játékmódot is beépítettük a programba, ahol a játékos akcióból akcióba kerül, ahogy halad előre a történetben. Azok számára, akik csak a lövöldözős, vagy az autós részt kedvelték meg, az arcade játékmódot ajánljuk.

Szerintetek sikerre viheti a játékot a közönség vágya, hogy lyukacsos trikóban szaladgálva kóla-automatákra lődözzön?
Nem. A közönség az első *DHT*-nak több millió példányát vásárolta meg; de úgy gondolom, a lenyűgöző új design elég erős ok lesz arra, hogy szívükbe zárják a folytatást is. Egyébként ezúttal John McClane másfajta ruhákat visel majd, például szmokingot, bio-öltönyt és igen... egy lyukacsos trikót.

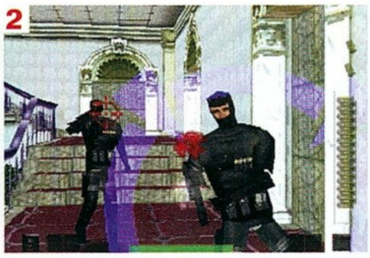
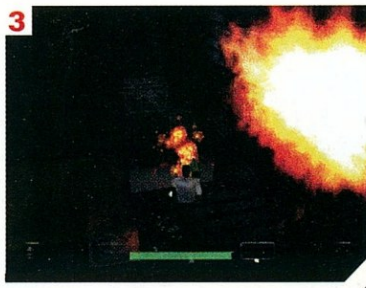
Hogyan hasonlítanád össze a *Die Hard 2*-t az elődjével és a jelenlegi vetélytársaival?
Az elsődleges cél a *DHT 2* készítésénél az volt, hogy mindenben túlszárnyaljuk a *Die Hard Trilogy*-t. A *DHT 2* egy negyedik generációs Playstation játék és az engine-je (program-váz) is a lehető legkorszerűbb, minden igényt kielégít. Nagyfelbontású modelleket használunk mindenhez, terjedelmesebbek a szintek, sokkal több a beszéd és az animáció, valamint a program a legújabb perifériák mindegyikét támogatja. A játék felépítése sokat fejlődött; míg az első *DHT*-ban csak „mezei” ellenfelek voltak, az új játék immár az alszintek végén legyőzendő főnökökkel és erős mesterséges intelligenciával is rendelkezik. Például





[1] Itt van valahol a környéken. [2] A szikrák repkedni kezdenek.

1

2

3


[1] Bumm. [2] Nézd... Csak mondd meg, hogy jutok ki ebből a vízi iskolából és már itt sem leszek. [3] A plasztik és a detonátorok találkozása mindig kissé veszélyes. [4] Egy kis tazer?

4


az ellenség emberei McClane-t keresve, jobbra-balra nézelődve járőröznek a szintek útvonalain. Fülelnek is a rosszfiúk, ha egy fal túloldalán vagy és zajt csapsz, azonnal jönnek, és átkutatják a helyet. Az első játékhoz képest megnőtt a lopakodós elemek száma. Még az autós játékban is vannak üldözési jelenetek és „érdel-a-bombát" típusú küldetések. A programot nehéz összehasonlítani a versenytársakkal, hiszen egyetlen igazi vetélytársa a *Die Hard Trilogy*. Nincs még egy játék, ami ennyi mindent tartalmaz, itt lényegében három első osztályú PlayStation játékról van szó, és ezzel senki más nem büszkélkedhet. A külső nézőpontú engine számára a fő rivális a *Syphon Filter*, az szubjektív nézőpontú számára a *Time Crisis*, az autós résszel pedig talán az *Auto Destruct* és esetleg a *Need For Speed 3* kelhet versenyre. De ezek egyike sem közvetlen vetélytárs.

Mennyire erőszakos a játék? Milyen rosszfiúkkal kell megküzdenie a játékosoknak?
Attól függ, mit nevezel erőszaknak. Ugyanúgy, mint az első *Die Hard Trilogy*, ez is 18 éven felülieknek ajánlott játék. Ettől függetlenül úgy érzem, egyik *Die Hard* játéknak sem kulcseleme a durvaság. Le kell puffantanod a rosszakat, de büntetést kapsz, ha ártatlan szemlélődőket sebesítesz meg. A rossz emberek ebben a játékban semmirekellő terroristák, akik csak a gonoszban és a rombolásban hisznek. Egyedül John McClane állíthatja meg őket. A játék szereplői kiforrott karakterek, akik között sok párbeszéd játszódik le.

Milyen fegyverarzenálra számíthatunk?
A játékban szereplő összes fegyver a valóságban is létezik. Kezdetben egy Beretta pisztolyod van, de sokféle fegyvert szerezhetsz, többek között vadászpuskát, légkalapácsot, taser puskát és egy klassz kis lángszórót is. Ezen kívül összegyűjthetsz és használhatsz még háromféle kézigránátot. Néha kézitusát is kell vívnod. A legmelegebb helyzeteket a gazemberek számára a lángszóróval teremtheted – ezzel a fegyverrel meggyújthatod őket és nézheted, ahogy lángolva szaladgálnak. Égés, kispofák, égés...

Röviden jellemezd a helyszíneket, amelyeken a játékos áthalad.
Nem akarok túl mélyen belemenni, hiszen azzal elárulnám a cselekményt. A játék egy újonnan privatizált nevada-i börtönben kezdődik. McClane egy régi barátja, Kenny Sinclair frissen kinevezett kormányzó meghívására érkezik ide. Hősünk egy öltönyös megnyitó-partin vesz részt, mikor hirtelen terroristák foglalják el a börtönt és kitör a lázadás. McClane-nek először is élve ki kell jutnia, majd a sivatagi kanyonokban kell üldöznie a szökevényeket. Itt óriási lövöldözésbe keveredik a homoktenger közepén. Más szinteken Las Vegas utcáin vagy a Hoover gát mellett autózik, kaszinóban vagy titkos katonai bázison hadakozik.

Hogy áll a játék a különböző perifériákkal?
Gyakorlatilag mindent támogat, ami csak eszedbe juthat. Működik a vibrációs Dual Shock-kal, PlayStation egérrel, kormánykerékkel, neGcon-nal, hagyományos könnyűpuskákkal és G-Con 45 kompatibilis fegyverekkel (az utóbbi a javasolt – jobb a pontossága)

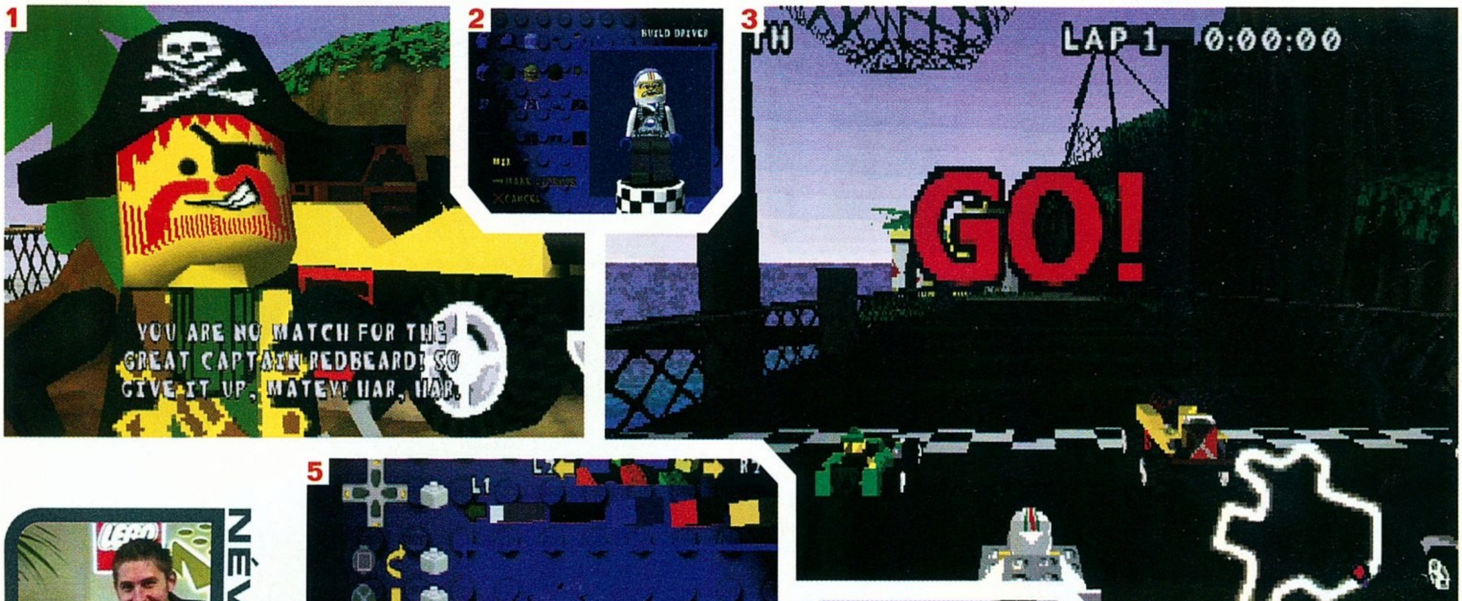
Kétszemélyes játékmód? Osztott képernyő? Hálózat?
Nuku. A *Die Hard* egy magányos, nehezen kezelhető főhősről, John McClane-ről szól.

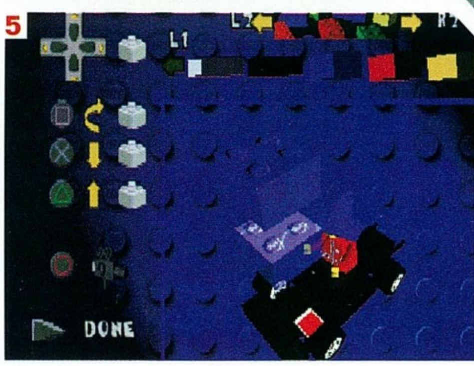
Mi a legjobb a játékban?
Különösen szeretem benne azt, hogy a külső nézőpontú részekben McClane nagyon óvatos – közel megy a falakhoz, egyik leeresztett kezében tartja puskáját és kikukucskál a sarkok mögül, megpróbálván elkerülni az ellenség figyelmét. Arra emlékeztet, amikor *Bruce Willis* alakította a szereplőt az első *Die Hard* filmben.

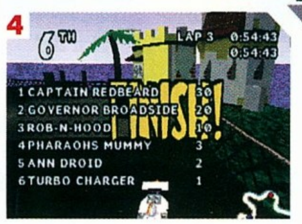
Technikai szempontból melyik részletre vagy a legbüszkébb?
Nagyon finoman kidolgozott az, ahogy a fény átszűrődik a börtönablakok rácsai között.

Mely játékokon dolgozott eddig a *Die Hard* csapat?
Az N-Space fejlesztette a *Duke Nukem: Time To Kill*-t és a hamarosan megjelenő *Danger Girl*-t.

Árulj el nekünk egy olyan titkot, amelyről még sosem beszéltél senkinek.
Nem lehet. Sosem engednék meg, hogy még egyszer ilyesmit tegyek...







[1-2] A *Lego Racers*-ben megtalálható az összes kedvenc Legó-világ, pl. a Kalózok, ahol a hajók lőnek a játékosokra. [3-5]A Lego nevű műanyagkocka-csoda virtuálisan: Lego Racers

LEGO RACERS

Színes kockák, a tetejükön a bütykökkel – ezúttal a versenypályán

Műfaj: Racer

Kiadó: Lego Media Intl

Fejlesztő: Lego Media Intl

Megjelenés: majd kiderül

Gyermekkori emlékeink akár a helyi telefonfülke körüli lógásról, akár a BMX-en prezentált mutatványokról szólnak, Thomas Gillo most elárulja, hogyan élhetjük át a Legoval újra azokat az elveszett éveket...

A be nem avatottak kedvéért, mondj el mindent a *Lego Racers*-ről!

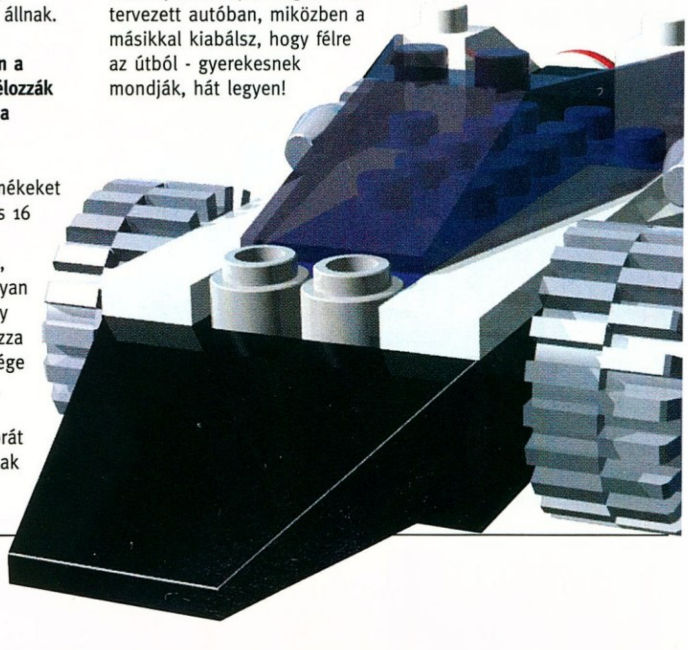
Az autók szerelmesei 6 évtől felfelé, most először saját Lego versenyezhetnek saját Lego autó és sofőr kreációikkal a leghíresebb Lego figurák ellen, mint pl. Rocket Racer, a mindenkori Lego verseny-világbajnok. A *Lego Racers* real-time autóverseny őrületes nézetekkel. Az új autó és pilóta megtervezése-, ill. egy létező típus kiválasztása után a gyerekek (és a szülők) rajthoz állhatnak. A versenyzők ekkor padlógázzal küzdhetnek meg a többi – legfeljebb 5 – jelentkezővel a 12 választható pálya egyikén, amelyek a 4 legnépszerűbb Lego-színtér (kalózok, kastélyok, űr, kalandozók) elemeiből állnak.

A termékeitek általában a fiatalabb korosztályt célozzák meg. Hogyan fogjátok a játékhoz ezt a réteget szélesíteni?

Igaz, hogy a Lego termékeket hagyományosan a 2 és 16 év közti gyerekeknek szánjuk, de úgy vélem, hogy a *Lego Racers* olyan szórakozást ígér, amely az idősebbeket is vonzza majd. A '90-es évek vége a nagy visszatéréseké, mindenki veszettül igyekszik a gyermekkorát visszaálmodni; elég csak a divatos frizurákat megnézni. Ennek részeként egyre többször látni a Lego kockákat az úgymond felnőttek kezében. Valljuk be: a Lego király volt, most is az, és az is marad. Ha azt, hogy mániákus vigyorral az arcodon, isteni pályákon versenyzel a saját magad által tervezett autóban, miközben a másikkal kiabálsz, hogy félre az útból - gyerekesnek mondják, hát legyen!

Mit gondolsz, a Lego Racers mennyire állja meg a helyét az autóversenyek mezőnyében?

Technikailag a Lego Racers megfelel, vagy inkább felülmúlja a többi ilyen játék tervezési, ill. tesztelési lehetőségeit.



NÉVJEGY



Tomas Gillo

Beosztás: főproducer

Munkaköre: Jelenleg 3 Lego Media egységért vagyok felelős, az egyik az Egyesült Királyságok területén, kettő az USA-ban található, ezen kívül hozzám tartozik az egyik (játékokra specializálódott) fejlesztőcsoport irányítása is.

Játékfejlesztői múlt: Interaktív tervezőként egy brightoni cégnél kezdtem. Szerencsém volt, és részt vehettem egy *Drowned God* nevű kalandjáték fejlesztésében. Ezek után jó néhány multimédiás termék az én nevemhez kapcsolódik, mielőtt az Endgame-hez kerültem volna pályatervezőként. Röviddel ezután kerültem a Lego Media-hoz, producernek.

Amik hatottak a játékra: Imádom az autóversenyeket. Egy csomó időt töltök el játékgépekkel, úgyhogy szerintem a régi klasszikusok, mint pl. az *Out Run*, vagy a *Pole Position*, ott vannak valahol a *Lego Racers*-ben. Rengeteget játszottam a *GT*-vel, a *Wipeout*-tal, a *V-Rally*-val, és nem hagyhatom ki innen a *Diddy Kong Racing*-et és a *Mario Kart*-ot sem.

Kedvenc játék: Be kell vallanom, hogy imádom az első személyben játszódó lövöldözősöket. Azonban ha egy játékot kellene mondanom, a *C&C*-re esne a választásom. Emlékszem, a barátaim elleni játékkal eltöltött sok álmatlan éjszakára...

Az igényes látvány érdekében a Lego-világot poligonokból raktuk össze, és mesterséges intelligenciát használunk a többi játékos irányítására. A *Lego Racers* nagy buli. Nem az igazi versenyek élethű mása, pusztán a képzelőerő szülötte. Ha valaki gyermekkorában szerette a Lego-kockákat, az szeretni fogja a *Lego Racers*-t is, akár rajongója az autóversenyeknek, akár nem.

A játékban saját autót építhetünk. Fenn áll-e annak a veszélye, hogy elfogynak az "egyesek" vagy a "kettesek"?
Á, az egy-bütykös és a két-bütykös kockákra gondolsz? (Igen, igen, a Lego-csapatnál megvan a saját nyelvezetünk az építőkockák leírására...) A válasz: nem. Azonban korlátoztuk a felhasználható építőelemek mennyiségét, úgyhogy nem lehet 100 méter széles, 60 méter magas Lego-autókat építeni, bocsi.

És a nagy ütközések? Elveszheti a pilóta a fejét (szó szerint)?
A Lego a képzelőerőn, a kreativitáson, a fejlesztési készségen alapul. Míg a *Lego Racers* autóit fel lehet szerelni olyan extrákkal, amikkel lőni lehet, az efféle fegyverek hatását humorosan szemléltettük. Egy jármű, amibe villám csapott, lepattog a pályáról, azok, amiket ágyúgolyó talált el, őrülten pörögnek majd, mielőtt újból versenybe állhatnának. Egy pilóta egy helyen veszthet el a fejét – a tervezésnél.

Úgy tűnik, a Lego termékek kiállták az idő próbáját – vajon így lesz ez a játékkal is?
A *Lego Racers* 4 témát, 12 pályát (ezeket később fordítva), 14 ellenfelet, és gyakorlatilag végtelen autó- és versenyzőtervezési lehetőséget tartalmaz. Mindegyik pálya rövidítéseket, és interaktív részeket is magában foglal – mint pl. a játékosokra lövöldöző kalózhajók.

Milyen említésre méltó újdonság található majd a játékban?
Úgy gondolom, a *Lego Racers* jelenleg a legjobban testre szabható autóverseny a piacon. A saját magad tervezte kocsiban, magad tervezte pilótával játszhatsz, és ez dönti majd el, hogy az autód milyen jól megy.

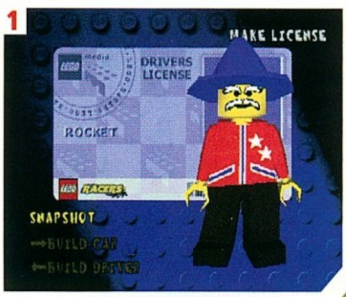
Két-játékos mód? Osztott képernyő?
Igen és igen. Nagyszerű a 2-játékos mód, amelyben másokkal mérhetjük össze az erőnket.

Meg lehet csinálni a játékbeli autókat Lego-ból is?
Nem találtunk ki új Lego kockákat, úgyhogy a nagy készlettel rendelkező játékosok a PlayStation-től távol is versenyezhetnek majd...

Melyik a legjobb rész a játékban?
Rocket Racer legyőzése a végén.

Mire vagy a legbüszkébb technikailag?
A Lego világának, az érzésnek a visszaadása kulcsfontosságú volt. Egy olyan háttér mellett döntöttünk, amely a legjobban illett a Lego autókhoz, a Lego kockákat egy képzeletbeli világgal kevertük, olyasmivel, mint amilyet a gyerekek is kitalálnak játék közben.
A játék ezen kívül bármilyen tervezett járművet lekezel – amelyek akár több ezer poligonból is állhatnak – miközben a grafika sebessége végig kifogástalan marad.

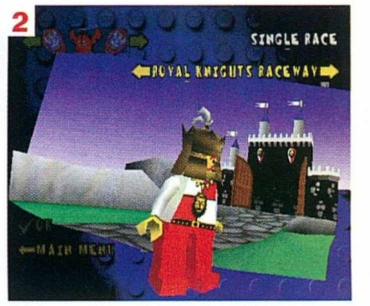
Árulj el nekünk valami olyat, amit még ezelőtt senkinek!
Diákkoromban a Gatwick-i reptéren vécépucoló voltam.

1


2


[1-2] Építs saját fantázia-versenyautót, aztán figyeld, ahogyan a teremtményed életre kel, és megküzd a gép irányította ellenfelekkel!

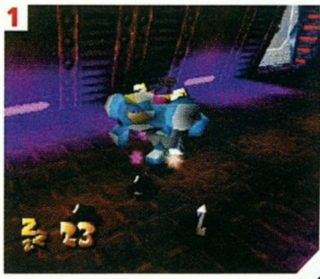
1


2


[1]A hátterek megfelelően kiegészítik az elképzelhető legőrültebb autó-kreációkat [2] Én vagyok a vár ura, tűnj el, piszkos ellenfél!

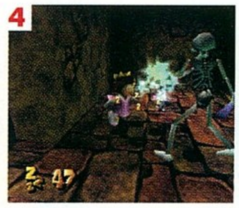
40 WINKS

Húzd be a nyakad, ha jön a *40 Winks!*

1


2


3


4


5

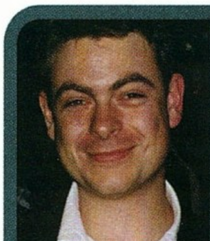

7


6


[1] Töltődj fel varázserővel! [2] Ruff betömte a száját. Tumble sír. Ha. [3-5] Nagyszerű kivitelezés játék egész folyamatában. [6-7] Az éjjeli lámpát érdemes égve hagyni, hogy a mumusokat távol tartsa

Műfaj: 3D kaland
Kiadó: GT Interactive
Fejlesztő: Eurocom
Várható megjelenés: Október

NÉVJEGY



Chris Johnson

Beosztás: Producer

Cég: GT Interactive

Munkakör: Biztosítom, hogy a játék bekerüljön a legjobbak közé, és élvezet legyen vele játszani. Órákat töltök a guruk megtervezésével, életre keltem a szellemeket, és megvitatjuk, hogy mi történjék az egyes billentyűk lenyomásakor. Számos ötletet dolgozunk fel, és kiválasztjuk közülük a legjobbakat – csak ezeket használjuk a játékban. Végül, de nem utolsó sorban, ügyelek arra, hogy a játék elkészüljön, és időben megjelenjen.

Előző játékok: Mindenféle játék, régi és új: *Prince of Persia, Space Hulk, Populous I & II, Addiction Pinball* és számos nagyszerű *F1* játék.

A játékot befolyásolták: A legjobb játékok a *Crashthrough*-tól a *Spyro*-ig.

Kedvenc játéka: : Olyasmiket kellene megemlítenem, mint a *Robotron*, a *Star Wars* vagy a *Phoenix*, de szeretem a *Tekken*t is...

Miután vetettünk egy pillantást a PlayStation egyik legfurfangosabb kalandjátékára, felkerestük a GT Interactive szakembereit, hogy többet tudjunk meg a részletekről. Mr. Johnson feltárja titkait...

Mi a helyzet a 40 Winks-szel? Esetleg valami újdonság?
Mindig javítunk rajta. Új mesterséges intelligenciát kaptak az ellenfelek, hogy karakterük egyénibb legyen, elkészültek a fejtörők, és egyes szereplőknek még nagyobb bunkósbotot adtunk, hogy keményebben tudjanak harcolni. A környezeti effektek és a szép grafikai kivitelezés – mint pl. a gyönyörű horizont a Pirate´s Shipwreck City-ben – újabb adalékok.

Mennyire rugalmas Ruff és Tumble? Milyen speciális mozgásokra számíthatunk?
Ahogy elmélyülsz a játékban, és felfedezed a különböző karaktereket, rájössz, hogyan használd a harci módokat és képességeket, amelyek segítségedre lehetnek a későbbiekben. Van olyan karakter, amely képes hosszú ideig pörögni, leütve mindent és mindenkit, míg egy másik kikergeti az ellenséget a képernyőről.

Hogyan ábrázolják a lány és a fiú karakter közötti különbségeket? Tudod, a nemi megkülönböztetés nem szép dolog...
Egyik sem erősebb vagy gyengébb a másiknál, habár különböző fegyvereik vannak. Például Tumble-nek, mint nindzsának, egy Bo nevű fegyvere van, Ruff-nak pedig egy pár kardja. Harcoltam a Bo-val és állítom, meglepően mély sebeket tud ejteni. Vannak területek, amiket vagy csak Ruff, vagy csak Tumble tud felderíteni, így ahhoz, hogy teljesíteni tudd a játékot, meg kell tanulnod kezelni mind a kettőt.

Tudnál még valamit mondani a karakterek és jellemek változásáról?
Ha belebújsz egy új „jelmezbe" és összegyűjtöd az időbónuszokat, fel tudod venni az adott karaktert, s máris teljesen új képességeket nyersz, melyekre szükséged is lesz a küldetésed teljesítéséhez.

Új ellenségek is megjelentek a játékban?
A kastély területén új pajzshordozókra lelsz. Ezek a fickók valóban rémisztőek, abból a fajtából, amelyik kínpadra fektet, és addig nyújtana, ameddig csak bír. Egy kicsit a stílusukat is megváltoztattuk – új frizura, és ehhez hasonló dolgok...

Igaz, hogy még mindig csak villanyfénynél mer aludni?
Soha többé nem kapcsolom le a villanyt. Túl hátborzongató az egész...

1


2

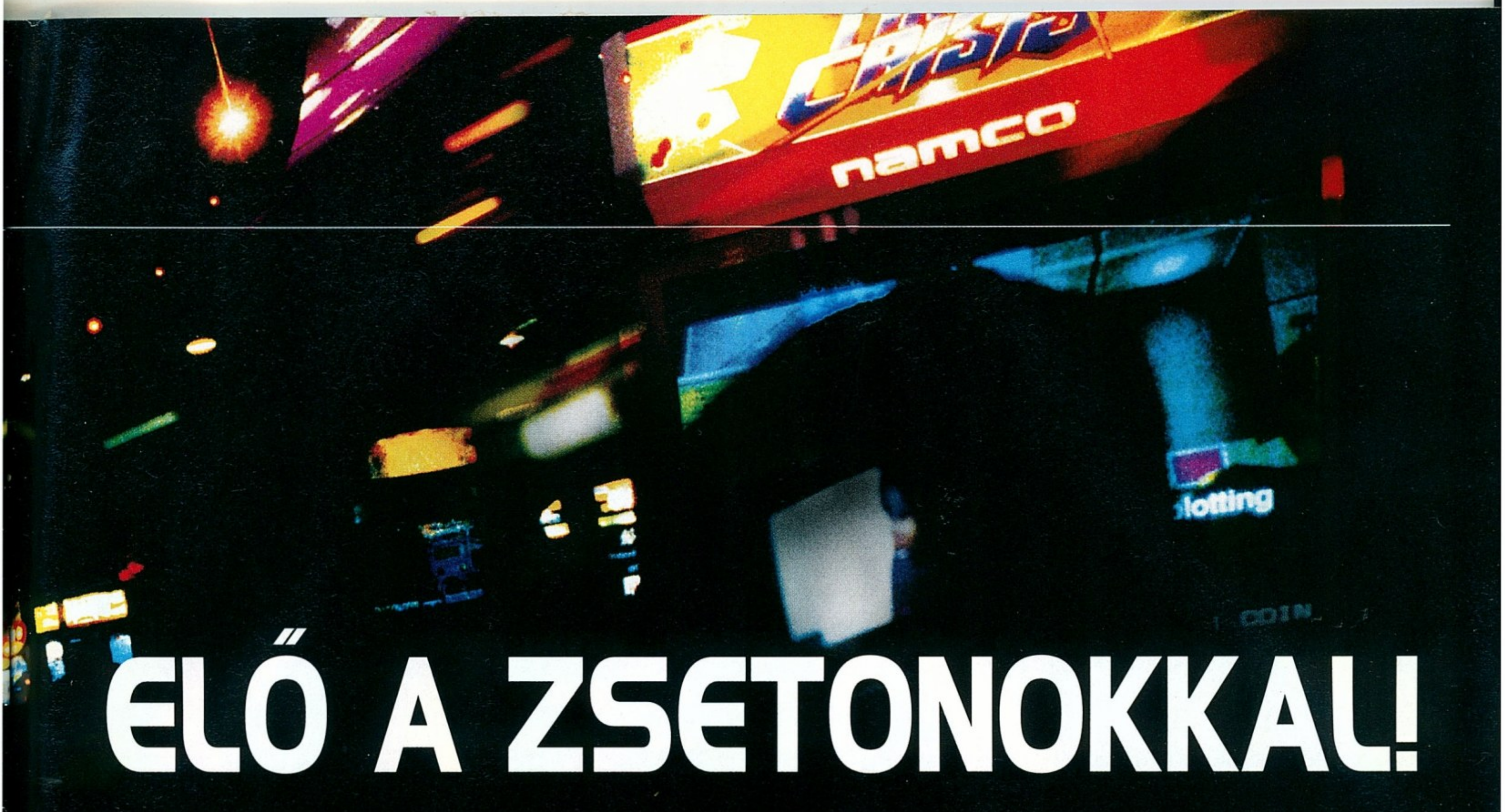



[1] Gyakran cserélj ruhát. Egy kicsit úgy, mint *Mr Benn*. [2] Narcisszusz már régóta bámul a kis tóba...

budmil®




CHANGE



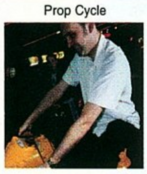
ELŐ A ZSETONOKKAL!

A JÁTÉKTERMEK MÚLTJÁNAK TARKA-BARKA KÉPEI UTÁN ÜDVÖZÖLJÜK AZ ÚJ KORSZAKOT, A CYBER-SZÓRAKOZTATÁST, AHOGY STEPHEN PIERCE A NAMCO STATION-BEN NEKIÁLL ELVERNI MINDEN APRÓJÁT...

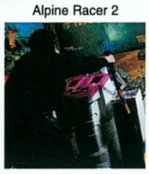
Tekken Tag Tournament



Prop Cycle



Alpine Racer 2



Time Crisis 2



Tokyo Wars



Point Blank 2



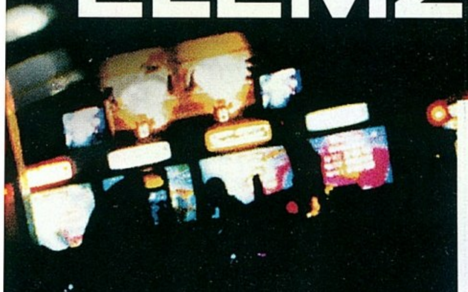
A Temze mellett kellemes sétálni. Andalgó párok, csoszogó öregek, köveket hajigáló kölykök, madárcsicsergés, és a kellemes májusi szellő... a megtestesült nyugalom. De távolodjunk csak el a hullámzó H_2O-tól, és ez a békesség lassan szertefoszlik, főleg a Westminster Apátság közelében. Sétáljunk el a Nemzeti Filmszínház mellett, a London Aquarium-on túl, ott pedig balra.

"Zzz-zsumm-zsumm-zsumm-va-vah" Neo-elektro-power-pop csap le hangérzékelő szervünkre. Ezernyi, a tetőhöz szögezett lézerkardnak tűnő valami villog veszettül. Képernyők kavalkádja, hatalmasak és kisebbek - ezek elevenítik meg a színes látomásokat. Mindenféle nemű, korú, és bőrszínű ember nyüzsög a kedvező alkalomért versengve. Az esélyért. Emellett, hangok özöne harcol figyelmünk megszerzéséért. Nem emberi eredetű kiáltások. Egy eltorzult hang. Egy természetellenes vibráció. A számítógép kiáltása.

Ez a Namco Station. 12.000 négyzetméternyi virtuális gyönyör. Több mint 200 videojáték. Techno teke. Biliárd. Dodzsem. A múlóság temploma. Blackpool egy kis szelete Közép-Londonban. Vagy talán még több is ennél? Hiszen, az ebben a Giger-i leviathánban elrejtett élvezetek, bepillantást engednek a PlayStation jövőjébe. Lehetőséget adnak arra, hogy eltűnődjünk, felbecsüljük és értékeljük azokat a Namco játékokat, amiknek végső célja, mint ahogy a *Tekken* és a *Ridge* példája mutatja, a PlayStation - vagy netalántán a PS2? Magazinunk kötelességének érezte, hogy a dolgok végére járjon.

A megbízottak: Stephen Pierce (helyettes szerkesztő) - specialitásai: lövöldözés és bourbon, Dan Mayers (cikkíró) - specialitása: versenyzős játékok, magasság. Az alkalom háborúra termett. Férfi a férfi ellen. A kesztyűk konfettiként szálltak, csattantak az arcokon, a frizurák szétzilálódtak. Elérkezett az idő... ▸

KÖSZÖNET A NAMCO STATION-NEK, COUNTY HALL, RIVERSIDE BUILDING, WESTMINSTER BRIDGE ROAD, LONDON, SE1 7PB, TEL 0171 967 1066



TEKKEN TAG TOURNAMENT

EGY MARÉKNYI ZSETONÉRT

Claudia, egy Namco Station supervisor választotta az első játékot - a *Tekken Tag Tournament*-et -, és egy kilónyi zsetonnal állt elő, grátisz. Ahogy a neve is jelzi, ez egy *Tekken*, jó esélyekkel arra, hogy ez legyen a következő PlayStation-ös *Tekken*. Pierce-Szan jól indít. Könyörtelen technikája,- vagyis a legkézenfekvőbb karakterek, és a legegyszerűbb mozdulatok használata,- hasznosnak bizonyul. Dan vitatható párosítása - Nina és GunJack - hatástalan Law kicsapódó végtagjai ellen. Később azonban egy újabb kombinációnak - Mayer osztaga: Lei és Law -, a megfájdult csuklóknak, és Pierce megjósolhatóan suta kitöréseinek köszönhetően, a harc menete új irányt vesz. Dan elviszi a pálmát, 3:2 a végeredmény; Pierce vigasztalhatatlan.

A helyben lakozó irónia nyilvánvaló. A pénz itt szórakozássá válik, és a kisebb címletek az értékesek. A bankjegyek nem hoznak dicsőülést a digitális szentélyben. Következésképpen a szereplőket is könnyű besorolni. A közönyös, el nem kötelezett kuncsaft léptei könnyedek; mások szereplését nézegeti elégedetten. A saját készletből való befektetés szóba sem jöhet, annál inkább a többiek válla fölötti leskelődés. Apróval teli zsebbükkel a komolyabb szándékúak már egy lassúbb fajta: szinte a kiválasztott gépekhez ragadnak, és tömik bele a pénzüket, szórakozást préselve ki belőle; Ez egy bomba; egy mentális fecskendő, dühös színekkel, erőszakos rezgésekkel, agresszív hangokkal töltve. A fapofa itt nem játszik. Nem, amíg van elég zseton.

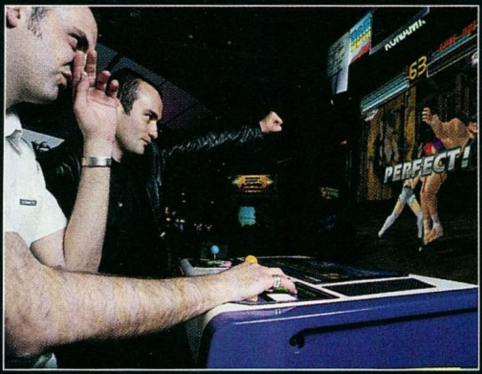
Az "egy-egy ellen"-brigád az *Alpine Racer 2* lejtőinél folytatja. A két pár műanyag silécen küzdve a Pierce/Mayers duó elismerő (vagy sajnálkozó?) tekintetek özönét vonzza. Mind a ketten egy-egy győzelem után, az idő sürgetése folytán kénytelenek továbbmenni.

"Abszolút fölényben voltam" - motyogja Pierce, mielőtt eltűnne tejturmixért és Marlboroért.

FŐBOHÓC

A modern videojátékok azzal a csalhatatlan képességgel bírnak, hogy az öregeket is gyermekinek mutassák. Az átlagos játékos már nem az a groteszk, dühös fiatal, aki after shave ködében úszik,

A tények





A *PSM* próbálta verzió még csak 50%-ban volt kész, és gyakorlatilag már a következő nap vitték vissza Japánba, hogy újabb alkatrészekkel tölthessék fel. A *TTT* jelenleg nagyon hasonlít a *Tekken 3*-ra; igazából egy ideje *Tekken 3,5*-ként hivatkoznak rá. 20 karakter szerepel benne, a *Tekken 2*-ből és a *Tekken 3*-ból összeválogatva. A *PSM*-nek sikerült felfedeznie a *T2*-ből Ganryu-t és Baek-et, olyan *T3* karakterek mellett, mint Law, Nina, Yoshimitsu. Válasszunk ki egy párost a kezdésnél, aztán nosza! Ha már az egyik hősünk kicsit leharcolódott, a Váltás (egy extra 5. gomb) lenyomásával játékba hozhatjuk a párját. A váltás azonnali - az egyik eltűnik, a másik fel -, és elég valószínűtlenre sikeredett ahhoz, hogy mosolyt csaljon az ajkakra. Ez azt jelenti, hogy végtelen combokat csinálhatunk, ha combo közben váltunk... söt, a levegőben is befejezheti a páros másik tagja a mozdulatot. Fura!







PlayStation átirat valószínűsége: 99%

A TTT grafikáját egy System15-ös arcade alaplapon javították fel, ami egy Playstation alapú rendszer. Már meg is van a Tekken Playstation 2-re írt demója. A PSM azt jósolja, hogy a Tekken a Playstation 1-en is folytatódik, majd - a Namco bejelentése szerint - a "küzdő játék" átköltözik a PS2-re, s a legenda tovább él, egyre tovább...











túlzott zseléhasználat kínozta hajjal. Manapság ugyanúgy megtalálható a tipikus családapa, becsületes, pénzes, fiatal, aki családjával víkendezik, mint a pattanásos kamasz. A játékterem nem ismer gazdagot és szegényt. Legyen férfi vagy nő, 19 vagy 90 éves, legmenőbb öltönyben vagy szakadt göncökben, bármikor megragadhat egy rózsaszín műanyag puskát, hogy aztán vadul akaszthassa le a pixelganxtákat, anélkül, hogy primitívnek néznék. No igen, egy időre mindegyikük nevetséges, bolond, és gyerekes szintre süllyed. Na és akkor, mi rossz van ebben?

"Hát ilyen nincs!" - siránkozik Mayers, ahogy Pierce újból győztesként kerül ki a *Point Blank 2*-n vívott harcból. Az eredmény a második körben sem változik. Egy pár kövér professzor, G-Con, és eztlődd-azt-meg-robbantsd. Pierce most Riggs szerepiben, Mayers pedig Murtaugh (Halálos fegyver sorozat-a ford.).

A *GP500 World Championship*, egy motorverseny-szimulátor, sajnos legyőzte a *PSM* teamet. Az eredetivel megegyező méretű gépek tetején terpeszkedve az egész test mozgása, valamint őrült fékezési technika szükséges a pálya leküzdéséhez. A kávéspoharak emelgetésén edződött hőseink rosszul viselik a megpróbáltatásokat. Mayers a dicsőséges 17. helyen végez, míg Pierce az utolsó. Elégedetlenségét fejezi ki, mielőtt eltűnne cigiért - gépét, ahogy volt, járó motorral hagyva. A régi vásárok örömei elérhetetlenül messzinek tűnnek ehhez a jövőbeli csodához képest, mégis, körbekószálva rálelhetünk a szórakoztatás múltjára is. A *Camel Prize Racer*, a *Key Catcher*, a *Drill-o-Matic* - bronzért, még több bronzot: a szórakoztatás hőskora! Szórakoztatás, amely abba az időbe nyúlik vissza, amikor az, hogy egy túl vékony gyűrűt áthúztunk egy túl széles hengeren azért, hogy egy aranyos műanyag izét nyerhessünk, még az izgalmak netovábbjának számított. A Namco Station-ben mindez megtalálható, ám a *PSM*-nek csak elenyésző számú próbálkozót sikerült megfigyelnie... na jó, egyet sem.



A JÓ, A ROSSZ, ÉS A BÉNA

Vissza a becsületbeli küzdelem színhelyére - komikus közjáték, ahogy a páros az egekbe szárnyal a *Prop Cycle*-lel. Tekerd veszettül a szobabicikli-szerű irányító-szerkezetet, míg pixelbarátodat kormányzod a lufik közé. Mayers méretes lábai cséphadaróként dolgoznak, ▶

TIME CRISIS 2

A tények





Agresszív, ultra-durva pusztító küldetés. Magyarán mondva, egy százasnyi befektetés ebbe a gépbe elég, hogy a legfélénkebbeket is vérszomjas, villámgyors golyóáradattá változtassa. Egy szubjektív nézőpontú lövöldözős a legvadabb fajtából, ahogy egy (két) személyes hadseregként szaggatunk végig a változatos pályákon - ez alkalommal egy motorcsónakos őrület, valamint egy rohangászó ellenfelekkel és pattogó hordókkal teli szoros izgalmaival fűszerezve.

PlayStation átirat valószínűsége: 90%

Bár jelenleg nincs hír a PlayStation *TC2*-ről, csak egy bolond vetné el a folytatás lehetőségét. Az egyetlen kérdés itt az lehet, hogy PS-ön vagy PS2-ön jelenik majd meg. A mi véleményünk szerint a *TC2* olyan szép, hogy csakis PS2-ön lehet megírni tisztességesen. Tisztesség. Zsaruk. LÁTJÁTOK?

POINT BLANK 2

A tények





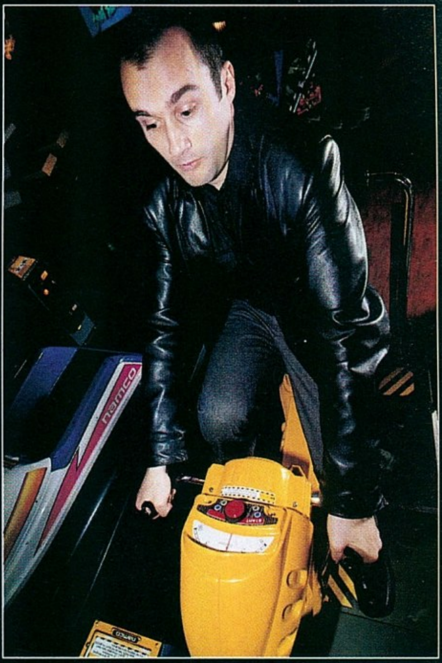
Még több szafaris tudósvédés egy G-Con 45-ös és egy biztos kar jóvoltából. Néhány alapvető "céllövöldés" gyakorlat megmaradt, de kellemes újdonságként szolgál, pl. a birkanyírás, vagy az ugráló professzorok, akik különféle célpontokat tartanak sérülékeny fejük fölé. Az egy golyó/egy célpont-típusú nehezítések még mindig megvannak, a tényleges játék és a következő feladatra felkészítő közjátékok szintén, de ez abszolút szórakoztató.

PlayStation átirat valószínűsége: 100%

Nézzétek meg a következő számban az Előjátékot. Megjelenés: '99 augusztus.

PROP CYCLE

A tények



Ennek a pedálozós/repülős/gyűjtögetős őrületnek a lelke az irányítás módja. Egy világossárga szobabiciklin trónolva a játékos dolga a képernyőn gubbasztó bohóc irányítása. Ő is egy biciklin üldögél, de gáztankokkal, és sárkányszárnyakkal kiegészülve. Ez utóbbiak, ahogy azt hinnünk kéne, tartják majd a levegőben a tákolmányt. Úgyhogy tekerj, ahogy csak tudsz, csavargasd a kormányt, gyűjtsd a lufikat (nincs rá más okod, csak az, hogy ott vannak). Szórakoztató nézni, játszani is poénos, mondjuk egyszer, mivel a Prop Cycle felér egy keményebb edzéssel. Dohányosoknak, túlsúlyosaknak nem ajánlott...

PlayStation átirat valószínűsége: 25%

Egy játék, ami ennyire a különleges irányításra épül, nem igazán dobható az otthoni játékok piacára. Elég valószínűtlen, hogy valaki sörözés után egyből hazaindulna, hogy egy szenvedélyeset pedálozhasson a PS-be csatlakoztatott szobabiciklijén...



ELEMZÉS | NAMCO STATION

így a térdei állandóan a kormányt csapkodják. Ezzel szemben Pierce karcsú végtagjai hatékonyak, és az égi-bicikli elég sokáig marad a levegőben ahhoz, hogy az összes ballont kilyukassza. Győzelemmel a tarsolyában csúszik le a járgányról, és egyből embriópózba görnyed: "Hívjátok a mentőket!" - vigyorog - "Azt hiszem, sérvet kaptam".

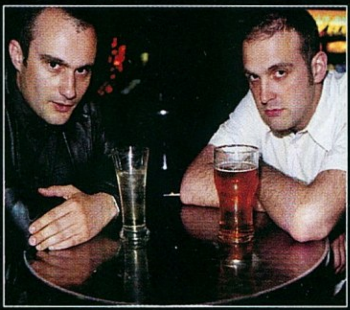
Evezzünk tovább komolyabb vizekre: *Tokyo Wars*. Tankok tankok hátán. Van egy saját tankunk, az ellenfélnek is van egy, és mindkettőnknek van egy csapatnyi másik tankja.

Egyszerű: furikázunk a városban, és kilőjük a másik tankjait. Ennyi. Ebben Mayers őstehetségnek bizonyul, farolgat, látszólag a semmiből terem elő, és megszámlálhatatlan mennyiségű lőszert pumpál Pierce acél-hátsójába. Hamar nyilvánvalóvá válik, hogy ha a megengedettnél jelentősen több tankkal is rendelkezne Pierce, Mayers akkor is túlerőben lenne. "Nem vagy nálam jobb, csak fáradt vagyok!" - tiltakozik Pierce, csak úgy magának.

A *Time Crisis 2*-vel dől el a kétszemélyes bajnokság: Mayers és Pierce most először állnak egy oldalon, de koránt sincs rendben minden. Mayers előurgik, pördül, általában Ponyvaregény-szinten veti magát a földre. Pierce ezzel szemben láthatóan fáradt. A fegyverét úgy tartja, akár egy döglött hörcsögöt, a lelkesedése szűnőben, a figyelme elkalandozik, lövéseinek pontossága siralmas.

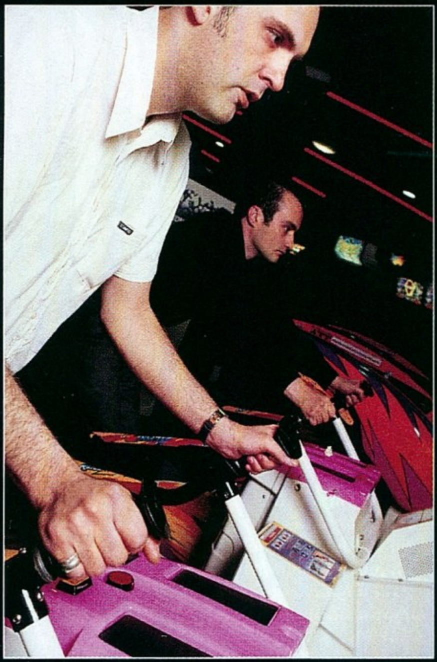
Számtalan folytatás után Pierce leteszi a lantot, és a mesterséges fényből a ragyogó napsütésbe távozik. Míg a digitális test eltűnik, ahogy a pénz elfogy, a való világban minden megy tovább. Pierce ezzel elégedettnek látszik. Mayers ott marad, hogy egyedül ünnepelje győzelmét. Egy ember ezer között.

A játékteremben folyó cserekereskedelem győzedelmes, azonban múlandó. Csillogó, de nem maradandó. A tegnapi hódító rekordjai elvesznek; egy gombnyomással letörlődnek. Az emberen múlik. A játékterem megvendégel, elkápráztat, mégis az egyén fontossága a zsebében található aprón múlik. Ha az elfogy, úgy elfogy a játékterem vendégszeretete is. Continue?



ALPINE RACER 2

A tények



Ó, azok a vidám percek! Egy mozgó sílécen egyensúlyozunk, miközben a rögzített sibotokba kapaszkodva alfelünket riszáljuk, hogy győzelemre vigyük a képernyőn látható lesiklót. Fantasztikusan néz ki, jégdarabkákat szór széjjel, meg ilyesmi. És bár a férfi vagy női síelő kiválasztása korlátozott, és a három pálya bizony nem a leghosszabb, ebben a környezetben ez lényegtelen. A játék tempós, lázba hozza az embert, és még a legdurvább hibákat is helyrehozhatjuk. Elég furán nézel majd ki, de ez is hozzátartozik a dologhoz.

PlayStation átirat valószínűsége: 68%

Az eddigi Playstation-ös síjátékok is a lesiklásról szóltak - csak mind félresikerülten. A Namco eddigi Playstation-ös múltját tekintve ez most változhat az AR2 konverziójával.



TOKYO WARS

A tények



Maximum négyen élvezhetik egyszerre ezt a páncélos hercehurcát. Felnőtt Big-Track-ek csapata portyázik a beépített területeken, pusztítva az ellenséget, értelemszerűen a várossal egyetemben. Az irányítás jó, és az egyszerű játékmenet - pusztítsd el a tankot, plusz páncélt kiszedni a roncsból - nagyon hatásos. Ha sarokba szorítanak, jobb, ha felkészülsz egy nagy adag fémes fájdalomra az oldalsó és hátsó páncélokon. Ja, és ne lepödj meg, ha fémforgácsok izzó agóniájává amortizálódsz pillanatokon belül...

PlayStation átirat valószínűsége: 56%

Megtörténhet, hogy átírják. Vagy valami nagyon hasonlót készítenek. A PS1-nek nehéz volna ennyi tankot egyszerre mozgatni, de még a jelenleg ismert PS2-ös cuccok is besokallnának. Végül is a Namco-ról beszélünk...

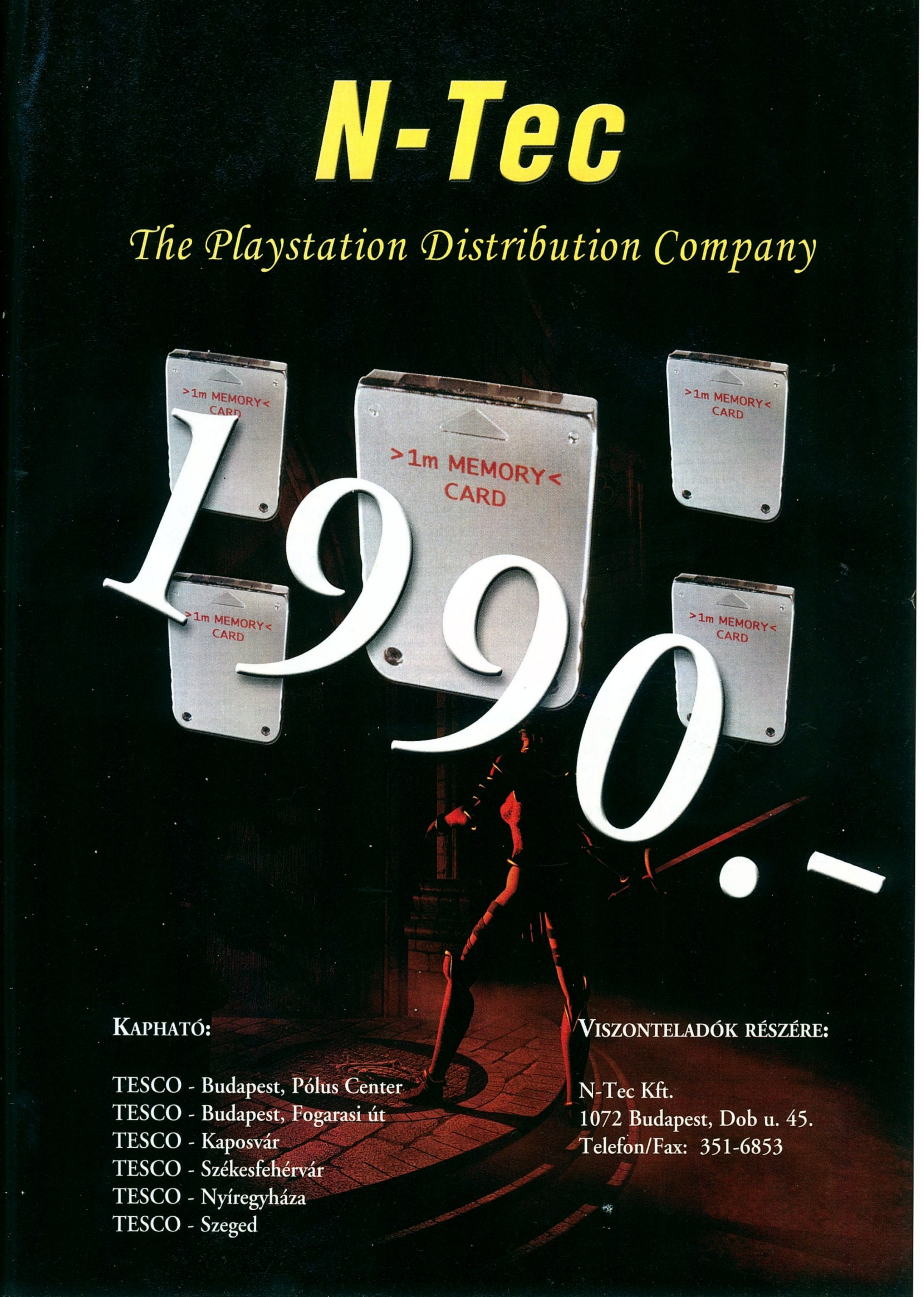











N-Tec
The Playstation Distribution Company
>1m MEMORY< CARD
1990.-
KAPHATÓ:
TESCO - Budapest, Pólus Center
TESCO - Budapest, Fogarasi út
TESCO - Kaposvár
TESCO - Székesfehérvár
TESCO - Nyíregyháza
TESCO - Szeged
VISZONTELADÓK RÉSZÉRE:
N-Tec Kft.
1072 Budapest, Dob u. 45.
Telefon/Fax: 351-6853

EGY GYORS PILLANTÁS A JÁTÉKOKRA, MELYEK MÁR SZINTE OTT SORAKOZNAK A POLCON. JÓL NÉZ KI, VAGY BORZALMAS? A PSM BIZALMAS INFOKKAL SZOLGÁL...

CARMAGEDDON

Készülj fel... a TV-d képernyőjét tengernyi RH-negatív áztatja majd, vagy az, ami a zombiknak vér helyett csordogál az ereiben. Karma-rendőrség? Fogják el azt az embert!!!

Nehéz dolgunk lenne, ha egy olyan embert kellene találnunk, akit valamennyire is érdekelnek a videojátékok, és nem naprakész a *Carmageddon*-t körülvevő vitákban. Néhány éve nagy port kavart a *Daily Mail* olvasói között; az embereket élethű autóbalesetekről, véres animációkról, agresszióról szóló mesékkel traktálták. Íme, a videojátékok világának leghírhedtebb egyénisége, a Carmageddon megérkezett a PlayStation-re is! Állj készen, mert jön Mr. Max Damage, a főszereplő és mindenkori rosszfiú...

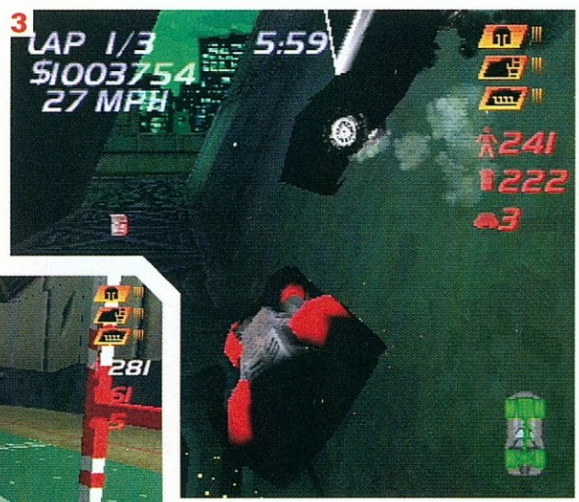
Pontosan mi is várható? Először is egy rakás vérszomjas arc, akiket a játék készítőiről mintáztak – egész pontosan 25. Az összes ámokfutó saját járgánnyal hajt, ami jelentősen befolyásolja a győzelmi esélyeket. Ha választásunk Max Damage tűzpiros Eagle-jére esik, ami a játéknak ebben a szakaszában minden bizonnyal a legkönnyebben irányítható autó, nemsokára ezerrel tekerünk végig a pályákon, miközben nyaktörő – szó szerint, hehe... - kaszkadőrmutatványokat mutatunk be; ha azonban a nagyobb, lomhább autók egyikébe ülünk be, a nehézségi szint ugrásszerűen nő.

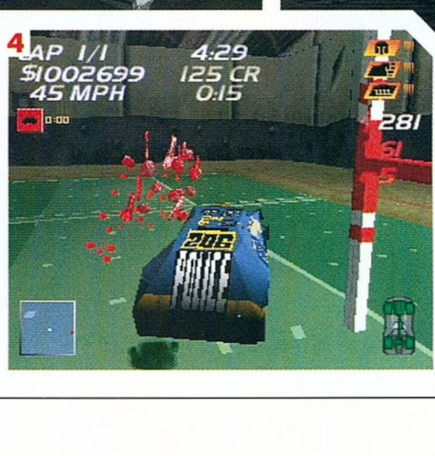
Bár a játék műfaja hivatalosan autóverseny, valójában nem az, legalábbis a hagyományos értelemben véve nem. Igaz, vagy 30 pályán kell végigmenni a legfőbb romboló cím kiérdemléséért, de eközben annyi zombit kell elütnünk, amennyit csak lehet. Ezek az elszomorító teremtmények úgy szédelegnek fel-alá, mint a statiszták egy George Romero filmben, mielőtt az ütközőnkkel való talál-

VAGY 30 PÁRATLAN PÁLYÁN KELL VÉGIGSÖPÖRNI, HOGY MI LEHESSÜNK A LEGFŐBB ROMBOLÓ

1


2


3


4


[1]] Roncsderbi a láthatáron! Egy Mini biztos nem bírná a gyűrődést... [2] A Nagylábú él és virul, és kész az indulásra. [3] Kaszkadőr-verda...Helló! [4] Errefelé nem jó a törvény ellen...

KIADÓ:	**SCi**	SZÁRMAZÁSI HELY:	**Egyesült Királyság**
FEJLESZTŐ:	**In-house**	MŰFAJ:	**Zombis autóverseny**
MEGJELENÉS IDEJE:	**Szeptember**	JÁTÉKOSOK száma:	**1–2**

1


2


3


5


4


[1] Igen, ez vér. Fuj. [2]] Fowler felhergeli magát egy szabadrúgásra. [3] Hóban és jégen csúszkálva - nagyobb a káosz, mint a moszkvai csúcsforgalomban... [4] Felkészülés a következő pályára [5] Szerelem Karavánjától

kozás okán szét nem robbannak. Baromi nagy rendetlenséget hagynak maguk után... De nem csak az élőhalottak nyújtanak szórakozási lehetőséget: találkozhatunk vicces tehenekkel is, akik lufiként robbannak széjjel, ha elég nagy sebességgel megyünk nekik.

A cél roppant egyszerű: végigmenni az összes pályán, emellett végrehajtani vagy fél tucat feladatot, pl. elcsapni az összes zombit a pályán adott időn belül, vagy elpusztítani az összes többi autót az arénában – ami gyakran különösen nehéz. Érdekesség: a program AI-ja (mesterséges intelligencia) úgy íródott, hogy reagáljon a játékos agressziószintjére. Elég könnyen végiggaloppozhatunk egy pályán, ha mindent kikerülve nem szórakozunk senkivel, de csak kezdjünk el belehajtani a többiekbe, és egyből jönnek mind; mintha a *Star Trek*-es Borg összeakadna Stephen King *Christine*-jével – goromba...

A kezelés egyelőre még kicsit nehézkes, sok kézifék-használatra számíthatunk, a fordulókat korrigálandó. A korrigálás itt azt jelenti, hogy egy 180 fokos fordulat közben legalább fél tucat zombit feltrancsírozunk, ami egy marék ropogós 20 dollárost

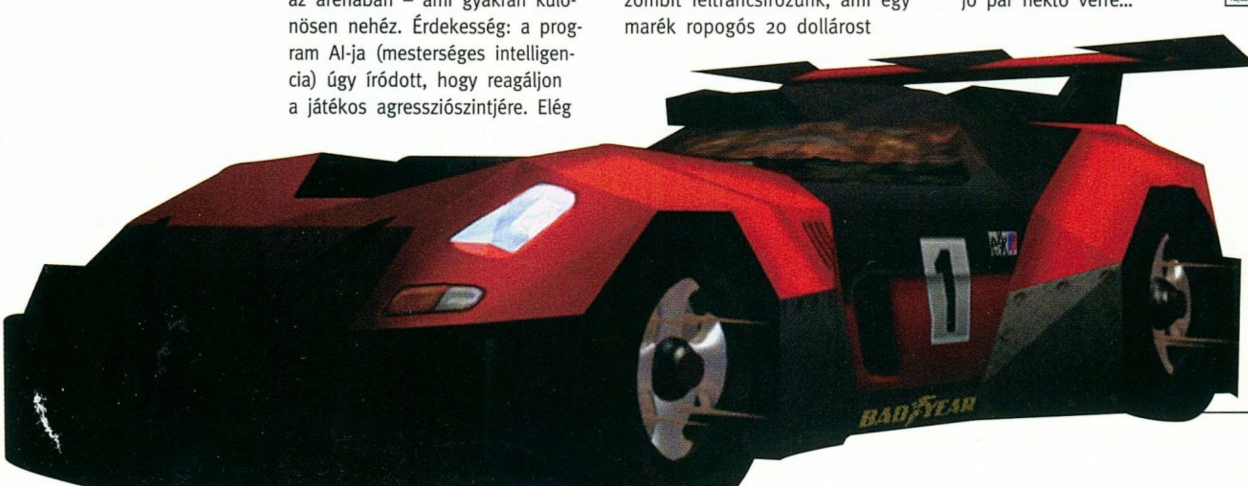
MINTHA A *STAR TREK*-ES BORG ÖSSZEAKADNA STEPHEN KING *CHRISTINE*-JÉVEL – GOROMBA...

jövedelmez – ebből már atomra tuningolhatjuk járgányunkat.

Minél többet ütközünk, annál viharvertebbé válik az autónk is, azonban egy gombnyomással – és néhány dollárral – rendbe hozhatók a károk, s a verdánk a szemünk láttára gyógyul fel.

A játéktípusokat is rugalmasan kezeli a program, a DeathMatch mellett a Tag, és a mezei Racing is megtalálható, mind különböző pályákon. Két játékos mód is szerepel, úgyhogy a legvérszomjasabb cimborák begyűjtése és egy Cannibal Corpse album beizzítása után már apríthatjuk is a zombikat.

Az egyik komolyabb probléma a grafikával adódott – az akadályok megjelenítésén gyorsítani kéne, mert elég nehéz 100 mérföldes sebességgel befordulni, amikor hirtelen egy fal ugrik elő a semmiből... A lomha irányítás nem teszi lehetővé azt a manőverezési képességet, amire szükség volna a játékban. Ezeket a hibákat azonban a készítők is számításba vették, és egy csapat programozó megszállottan dolgozik a kijavításukon. Mikor a játék a polcokra kerül, számítsatok a közvélemény szokásos felháborodására, és jó pár hektó vérre...



PSM VÉLEMÉNY

⊕ PONTOK

- változatos pályák és szereplők
- a küldetések változatosságot jelentenek a padlógáz-stílusú versenyzés közepette
- rengeteg játékmód a változatosság érdekében

⊖ PONTOK

- a grafikán még igencsak javítani kell
- a tereptárgyak felbukkanása elég csúnya
- az autók kezelése túl merev ahhoz, hogy mindent ki lehessen hozni belőlük

MIELŐTT MEGVENNÉD

Bár a híre megelőzi, a *Carmageddon* még híján van a kidolgozott részleteknek: a grafikán csiszolni kell, a játékot kezelhetőbbé kell tenni, mielőtt a nagyközönségre eresztik. Kellemes (vagy – a nézőponttól függően – kellemetlen) elrugaszkodás a megszokott versenyprogramoktól...

SHADOW MAN

Gusztustalannak tartod a *Hetediket*? Esetleg lerágtad az ujjad a *Ragyogás* közben? Akkor most menj és főzz magadnak egy nyugtató teát...



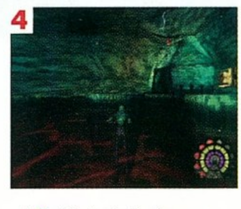
1



2



3



4



[1] Köztudott, hogy a sorozatgyilkosok kunyhókban rejtőznek, ezért érdemes körülnézni. [2] Marrow Gates, bordával. Nyam-nyam! [3] Oldozzam fel vagy lőjem le? [4] A vérfolyam.

Csak felnőtteknek! Ez rendszerint patakokban folyó vért, leszakadó testrészeket és fekete mágiát jelent – Belzebubnak hála, a *Shadowman*ben mindháromból van elég. A vérpatakban még úszni is lehet, a főhősnek egy maszk (és nemcsak néhány tű) van a mellkasába ágyazódva, és olyan vérfagylaló, sátánimádó sorozatgyilkosokkal találkozik, amilyeneket azóta nem láttunk, hogy Hannibal Lecter elveszítette a műfogsorát.

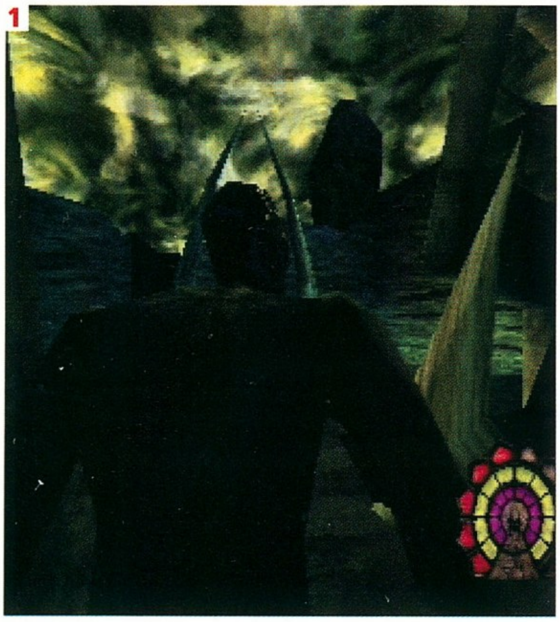
A Shadowman nem más, mint Mike Leroi, a voodooharcossá vedlett diák. Öt vérszomjas gyilkos felkutatása a feladata, akik megszöktek a rettegett Asylumból – ami egy elmegyógyintézetszerűség lehet. Hogy ezt véghez vigye, az innenső és a túlvilág között kell ingáznia, miközben titkos FBI-dossziék és mágikus feljegyzések titkait kutatja. És persze lő, de valamilyen oknál fogva oldalra fordítva a Magnumot, ami ugye elég fura... Olyasmit képzeljetek el, mint a *Silent Hill*: egy hangulatra kihegyezett akció/kalandjáték, ahol nagy mennyiségben adagolják a vért és a belsőségeket, mikor melyiket. A játék során Leroi különböző mágikus tulajdonságokra tesz szert, melyek segítségével tűzgolyókat zúdíthat ellenfeleire,

VÉRFOLYAM ÉS A LEGROSSZABB FAJTA, SÁTÁNIMÁDÓ SOROZATGYILKOSOK.

vagy halottak csontjából készült voodoo fegyverekkel teheti őket lapátra.

A PSM által látott első pályák felettébb ördögire sikerültek. A louisanai mocsarakban térdig gázol az ember a truty-

■KIADÓ:	Acclaim	■SZÁRMAZÁSI HELY:	USA
■FEJLESZTŐ:	Iguana	■MŰFAJ:	3D akció/kaland
■MEGJELENÉS:	Szeptember	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

1


(1) Deadside-i látkép, dombbal

móban, és kétségbeesetten markolássza a mohás partot, hogy

A JÁTÉK SZERENCSÉSEN ÖTVÖZI A MEGSZOKOTT ÉS A BIZARR ELEMEKET DEADSIDE ÉS LIVESIDE ÁBRÁZOLÁSAKOR.

hol tudna kimászni. És ha ez sikerül, a borzalmak a száraz talajon tovább folytatódnak: fapallók omlanak össze és rottweilerek vetik ránk magukat, miközben elhagyott kunyhók körül szaglászunk. Ha pedig elhagyjuk az élők birodalmát, még szörnyűbb rémségek következnek. Nézz körül a Deadside Marrow Gates környékén, és hamarosan zombik fejét kell szétrobbantanod, hogy végül találkozhass cilinderes, kígyótestű barátoddal, Jauntyval (keresd a bordákból ácsolt kaput!). A Deadside Wasteland vidékén is hasonló a helyzet: újabb tempók a vértócsában, ugrálás rámpáról rámpára, és alulról támadó óriáspiócák tizedelése. Gusztustalanul hangzik? Az is, de nagyon szórakoztató.

SÁMÁNSULI

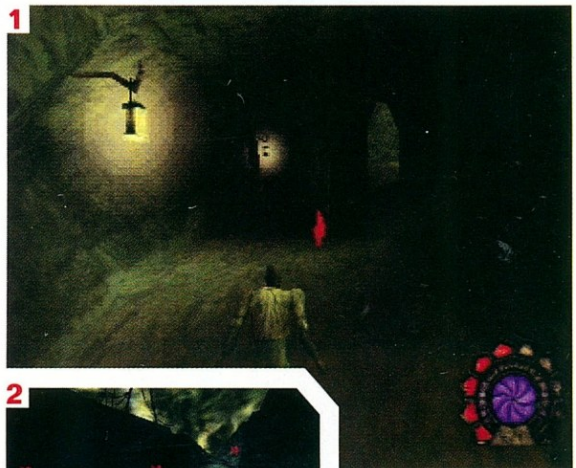
Sok 3D kalandjátékkal ellentétben, ahol renderelt (előre kiszámított 3D filmbejátszás) az intro és a zárójelenet, a Shadowman mindegyik szintje a történetből kiemelt képsorral indít. A játék során többfajta voodooszörnnyel beszélgethetsz.





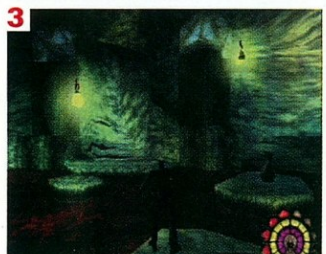


Tízleckés voodootanfolyam (szuperintenzív): Beszélj sziklákról, vérről, csirkékről minden feketekalapos, kígyószerű lénynek, főleg ha különös csontszobrok közelében sétálnak.

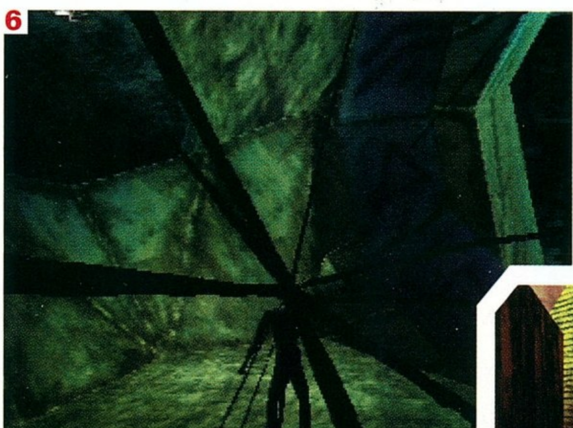
1


2

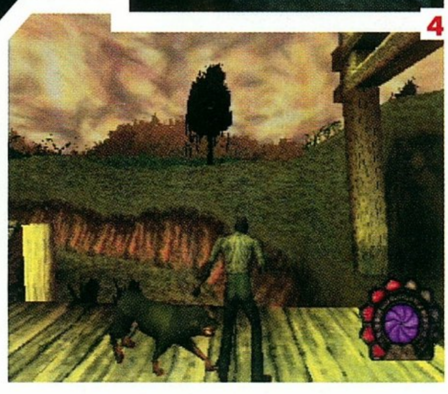

8


3


7


6


5


4


(1) Kaland a barlangban. (2)) A fiatalabb olvasók most ne nézzenek ide – folyik a vér. (3) Rámpák és... vér. (4) Öl-eb. Jobb lesz elaltatni. (5)) Egyensúlyozás a kötélen. (6)) Egy Sötét Lélek kipipálva. Már csak 119 van hátra... (7) Ez mind az Inventoryban van. (8) Így már szebb a látvány.

PSM VÉLEMÉNY

⊕ PONTOK

- Feszültség és izgalom.
- Látványos színhelyek.
- Végre valami felnőtteknek.

⊖ PONTOK

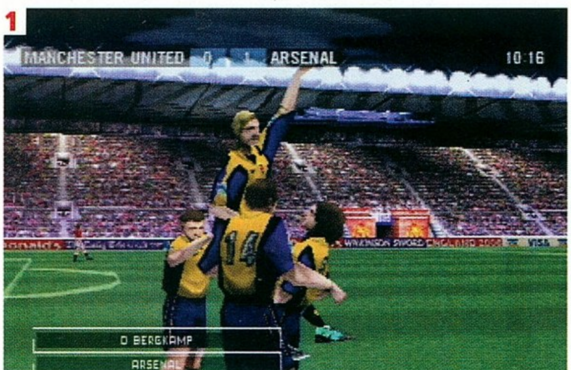
- Csak 18 éven felülieknek.
- Viszonylag könnyű.

⊜ MIELŐTT MEGVENNÉD

Noha a fejlesztés még javában tart, a Shadowman így is nagyon ígéretesnek tűnik. A látvány még további finomítást kíván ugyan, de nem lehetetlen, hogy az eddigi legjobb grafikájú 3D-s kalandjátéknak nézünk majd elébe. Zombik és gyilkosok, az itteni és a túlvilág: a Shadowman egyike a legelbilincselőbb horrorjátékoknak a PlayStation-univerzumban.

FA PREMIER LEAGUE STARS

Bombagólokat lőnek, pezsgőben fürdenek, a szurkolók becézik őket. Néha még fociznak is...

1


2


3


4


6


5


[1] A gólmámor hitelesen eredeti Premier League. [2] Rakéta. [3] Ne passzolj, cselezz! [4] Szemtelen rúgás [5] A gólhoz jó szögből rúgj. [6] Cselezd ki a védőt!



Az EA által kiadott futballjátékok mindig a játékosok egyéni ügyességére építenek, ugyanakkor az újdonságnak számító *FA Premier League Stars* csapat-játékká bővíti ezt az ötletet. A játék lényege, azon kívül, hogy jól kell játszani, az, hogy a csapatodnak új játékosokat kell kiérdemelnie, akik megvehetők vagy elcserélhetők más klubokban játszó fiatal tehetségekre. Mindegyik játékost tízféle tulajdonsággal lehet jellemezni, úgy, mint irányítás, fürgeség, fejelés, passzolás, lövőkészség, erőnlét, ügyesség, állóképesség, kitartás és szerelés. Attól függően, hogy milyen pozíciót foglalnak el a játékban, egyes tulajdonságaik fontosabbak lehetnek. Egy kapusnál lényeges a fürgeség (10 lövésből legalább 7-et vagy 8-at ki kell védenie), míg a gyengébb lövőképesség nem okoz különösebb gondot. Ugyanakkor egy csatár a megfelelő fürgeség, lövőkészség és erőnlét hiányában nem fog a meccsen mesterhármast elérni. Az EA még finomítani fog ezen a futballsztár-rendszeren, hogy ne tarthasd meg olyan könnyen az idény közepéig a játékosaidat, és hogy ne dicsekedhess emberfeletti teljesítményekkel. Ugyanakkor ez a szisztéma adja a FA Premier League Stars és a *FIFA* közötti különbséget. A Sprint and Skill stílus szélsebes lefutásokat tesz lehetővé, olyanokat, amilyeneket a legnagyobb futballzseniktől láthatunk, és amelyek inkább befolyásolják a játék kimenetelét, mint az olasz stílusú védekezés. Ha az L2-t vagy az R2-t

1


2


[1] Mindjárt átszakad a háló. [2] Tényleg túl akarod szárnyalni Michael Owen eredményeit? Na, akkor rajta!

KIADÓ:	**Electronic Arts**	SZÁRMAZÁSI HELY:	**UK**
FEJLESZTŐ:	**In-house**	MŰFAJ:	**Futball szimuláció**
MEGJELENÉS:	**Augusztus**	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**1-4**

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- **A játékosok tudását tökéletesítheted.**
- **Elsőligás csapat.**
- **Sok mozgás és választási lehetőség.**

− PONTOK

- **Egy játékos esetében túl könnyű.**
- **A passzolás nehézkes.**
- **Nem olyan gyors, mint a *FIFA '99*.**

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Az EA feltett szándéka, hogy a FA Premier STARS-t versenyezteti a FIFA-val. A kérdés az, vajon a STARS csapata eléggé különbözővé tudja-e tenni rendszerét a konkurensétől ahhoz, hogy a rajongók mindkét játékot megvegyék. Ismerve a magazin tesztjeinek szigorúságát, erre a kérdésre hamarosan megkapjuk a választ.

benyomva tartod, FIFA szinten játszhatsz és érezhetsz.

Ahhoz, hogy eljuss a tizenhatoshoz, megfelelő erőnléttel kell rendelkezned, majd a lövéshez jó szöget találva idejében ellőnöd a labdát a védő mellett. Mintha csak magad is a pályán lennél! Újra hangsúlyozom, hogy a futballcsillagok különböző tulajdonságokkal rendelkeznek. A képernyőn láthatod a játékosod lövőerejét, és egyben figyelmeztetést is kapsz, ha az aktuális képességükön felül veszed igénybe őket, amitől gúnyolódás tárgyává válhatnak.

Bár lehet, hogy még korai, de van néhány dolog, amit magazinunk nem tart eléggé kiforrottnak.



	TEAM	P	W	D	L	F	A	PNTS
1	ASTON VILLA	10	10	0	0	31	1	30
2	MANCHESTER UNITED	11	7	1	3	14	13	22
3	CHELSEA	10	5	5	0	14	8	20
4	LEEDS UNITED	11	5	4	2	16	16	19
5	TOTTENHAM HOTSPUR	10	5	3	2	13	10	18
6	WEST HAM UNITED	10	5	3	2	10	7	18
7	ARSENAL	10	4	4	2	15	13	16
8	WIMBLEDON	11	4	3	4	14	15	15
9	LEICESTER CITY	10	4	2	4	15	17	14
10	SHEFFIELD WEDNESDAY	11	4	2	5	18	22	14

LEAGUE TABLE

Ellenőrizd ligahelyezésedet. Európában is jól akarsz majd szerepelni, igaz?

1



2



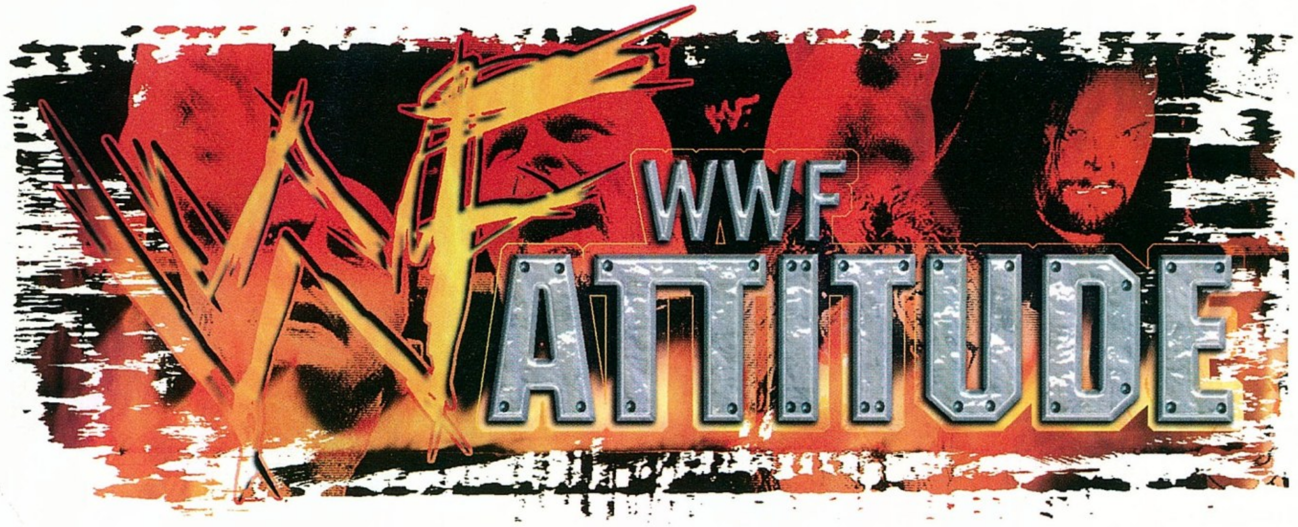
3



Jelenlegi formájában a *FA Premier Stars* túl könnyű (6:1-re nyertünk a Manchaster United ellen úgy, hogy még pontot sem veszítettünk), és itt még a *World Cup '98* - nál is jobban halmozhatsz gólt-gólra. Ezen még dolgozik az EA, de félő, hogy a *FIFA '99* frissítései lekörözik. Mindent összevetve ez a program az egyéni ügyességre helyezi a hangsúlyt, a passzolási készség némiképp háttérbe szorul, így sokkal nehezebb helyzetbe hozni a csapattársaidat. A hibák ellenére a Premier League licenszének birtokában ez a gyors, pergő és látványos grafikájú játék határozottan kellemes és szórakoztató.

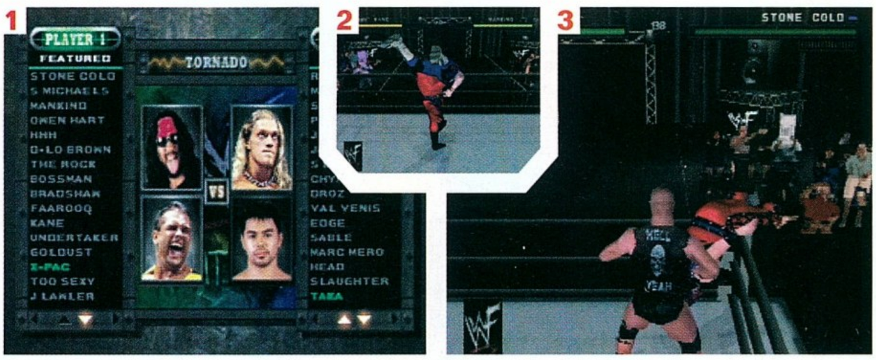
Pete Wilton

[1] A visszajátszáshoz közelítsd a lencsét! [2-3] Tökéletesítsd csapatodat az új csillagokkal.



WWF Attitude

Csillogó fények, olajos testek, fantasztikus jelmezek, rosszfiúk - ez már a pantomim szezon? Nem, csak egy kis ízelítő a *WWF Attitude-ből...*



(1) Az összes arc valósághűen lett megmintázva... (2 - 3) ...szóval halálra zúzhatod őket.

Az emberek már a történelem hajnalán is összemérték testük és szellemük erejét sportból, királyságok meghódításáért vagy csak szimpla szórakozásból. Először, ösztöneikre hallgatva, izom feszült izomnak és csont a csontnak. Az idő múltával a meztelen emberek közötti csupasz agresszió küzdelemből szórakozássá vált, és megteremtette a maga szépségét, ennek látványosságait mutatja be a WWF Attitude, amelyben megtermett emberek küzdenek egymás ellen fürdőgatyában.

Akár imádod, akár gyűlölöd ezt a játékot, azt meg kell hagynod, hogy nagyon népszerű. Mindannyiunknak van egy fiatalabb rokona vagy egy barátja, aki rajong a ringbéli fickók küzdelméért. Még a kifinomult filozófusok is egyetértenek abban, hogy a birkózásnak kialakult kultúrája van, mely az előre meghatározott kimenetel és a maszkok használata szempontjából a görög tragédiákkal állítható párhuzamba. Ezek a jellemzők egyeseknek teljesen természetesek, de ez volt az egyik ok, ami nehezítette az eddigi adaptációk sikerét. A probléma másik fele a minőség - a legtöbb ilyen játék meg sem közelíti az elvárásokat. Az Acclaim legújabb fejlesztése, a *WWF Attitude,* legalább megüti a nem-is-olyan rossz szintet a birkózós játékok között.

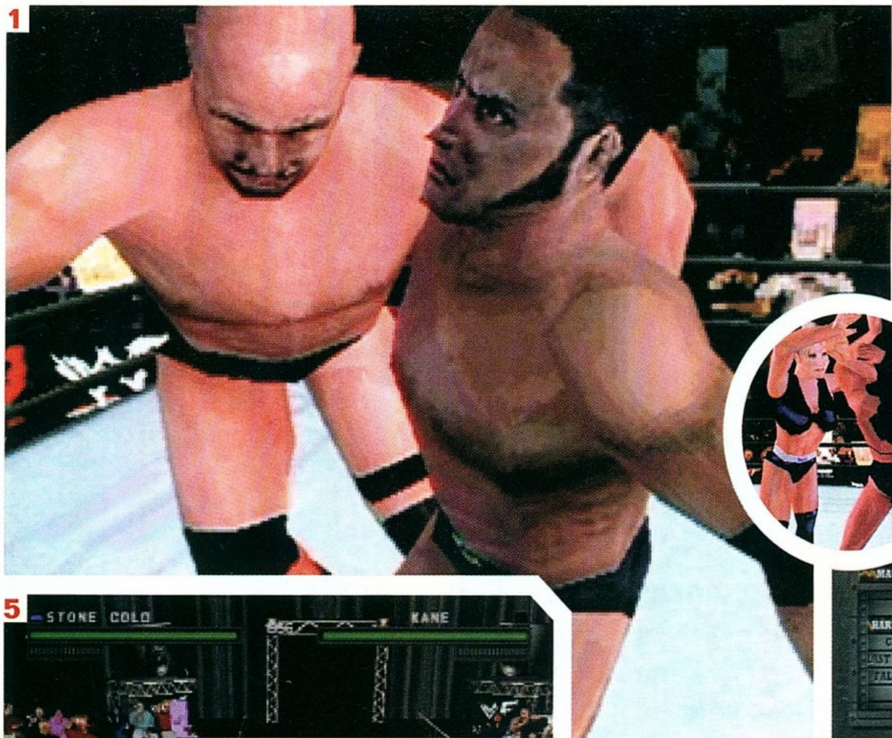
A látványról annyit, hogy sok időt töltöttek az elkészítésével. Az összes verekedős játék elvész az

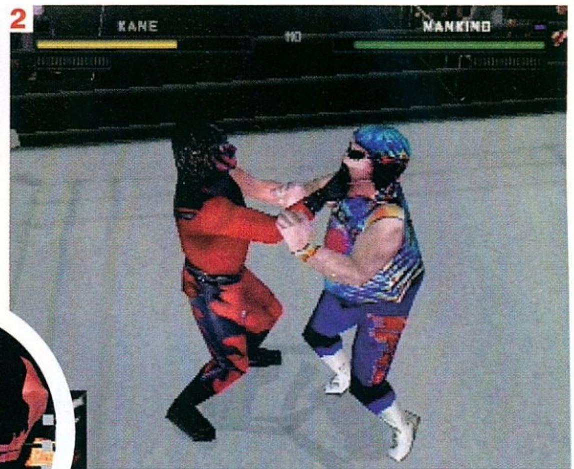




(1 - 2) A játék, ahogy az egész ringet kihasználja, életszerű. A végső változatban fegyvereket is lehet majd használni.

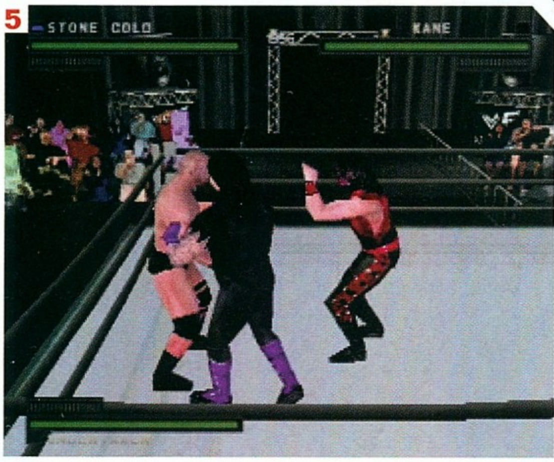
KIADÓ:	**Acclaim**	SZÁRMAZÁS:	**US**
FEJLESZTŐ:	**Iguana**	MŰFAJ:	**Birkózó szimulátor**
MEGJELENÉS:	**Augusztus**	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**1-2**

1


2


4


3


5


[1 - 5] A számtalan párosítási lehetőség módot ad rá, hogy két bajnok, két nehézsúlyú vagy két nő küzdjön meg egymással, vagy akár egyszerre hárman legyenek a ringben.

opciókban, de az *Attitude* valóban maximálisat alkotott. Kemény - grrr... Tele van számos testhezálló kihívással, pl. ott van a King Of The Ring, a Tag Team és a Survivor Series, melyben lehetőség nyílik a számtalan szabálynak megfelelő és a ringbeállítással összhangban lévő cseles fogások és a speciális készségek kihasználására. Kialakíthatod a fizetés/látvány arányokat, hogy kedvében járj ezeknek a brutális kreatúráknak. Kiválaszthatsz párokat, és az igazi WWF stílusában felkorbácsolhatod a hangulatot, erős kijelentésekkel és színes, extravagáns göncökkel.

1


2


[1 - 2] Furcsa és egyedülálló! Az öltöztetés célja, hogy feladd a kiválasztott atlétádra a ruhát és ezzel együtt a méltóságát.

Létezik egy Career Mode is, melyben a kiválasztott birkózódról karriertörténetet tudsz készíteni. Leveheted a House Events listájáról, ahol számtalan örök-másodikkal küzd meg, rivaldafényben, s olajozottan haladhat a bajnoki cím felé. A szokásos Create-Your-Own-Misfit opció újra és újra megjelenik, részletes variációk sorával. Ami a korábbi WWF szimulátorhoz, a *Warzone*-hoz képest fejlődésnek számít, az az, hogy a 400 ínszaggató mozgás közül szabadon választhatsz a birkózód számára.

A verekedős játékoknál az opciók hiánya sosem volt probléma - annál inkább a játszhatóság. Nem volt bennük semmi vonzó, ami elcsábította volna a *Tekken* és a *Street Fighter* rajongóit. A *WWF Attitude* nagy hangsúlyt fektetett a küzdelemre amellett, hogy valójában nem pusztán verekedős játéknak készült. Az összes mozgás könnyen irányítható, és kielégítően brutális. Noha egy hatalmas ütés ellenfeled fejére nem olyan kifinomult, mint Lei Wulong tízütéses kombinációja, mégis elég szórakoztató.

Az *Attitude*-ben az összes harcos mozgása motion capture-rel készült, megjelenésük pedig fotórealisztikus igyekszik lenni. Ezzel, és a leszorításoknál feltörő morajokkal próbálják ellensúlyozni a mozgás

SZORÍTÁS ÉS ELLENFOGÁS ÉDES LAMBADÁJA KEREKEDIK KI...

lassúságát, bár nem nagy sikerrel. A *Warzone* küzdelmeivel összehasonlítva, ahol már egyetlen ütéssel is nyerhetsz, az *Attitude*-ben már technikák és mozgássorozatok is szükségesek a győzelemhez. Szorítás és ellenfogás édes lambadája kerekedik ki...

Sajnálatos módon Owen Hat közeli és tragikus halála miatt az *Attitude* sztárlistája nem igazán naprakész, bár az összes nagy birkózó szerepel benne.
Ez az az Acclaim utolsó *WWF*-hez kapcsolodó kiadványa, mivel elvesztette a THQ-tól kapott licenszét. Ami mégis jó hír, az az, hogy a legjobbat a végére tartogatták.
Az *Attitude* létrehozta mindazt, amit egy birkózó rajongó csak akarhat.
A hitetlenek számára talán itt az idő, hogy kipróbálják a műfajt.
A birkózás szórakoztató, és szembehelyezkedünk mindazokkal, akik nem találnak szépséget abban, ahogy a rövidre nyírt hajú, Neandervölgyi alkatú emberek próbálják egymásból kiszorítani a szuszt.

David Harrison

PSM VÉLEMÉNY

⊕ PONTOK

- Az összes nagy név szerepel benne.
- Részletekig menően kidolgozott.
- A következő lépés lehet a PlayStation birkózói számára.
- Az összes rajongó igényt tart rá.

⊖ PONTOK

- Ha nem szereted a birkózást, akkor találsz magadnak valami mást.
- Nincsenek különösebb meglepetések.

MIELŐTT MEGVENNÉD

Azok számára, akiket meggyőztünk, ez lehet a végső a Lycra-ágyékkötős akciókból, amit remélhetőleg a hatalmas kereslet is fog bizonyítani. A számos kételkedő pedig talán egy kis ideig nem piszkálja a birkózást. Imádkozzunk a WWF Attitude-ért.

KIADÓ:	Cryo Interactive	SZÁRMAZÁSI HELY:	Franciaország
FEJLESZTŐ:	Cryo Interactive	MŰFAJ:	3D szellemvadászat
MEGJELENÉS:	július/augusztus	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1



„...Ha valami gáz van / a szomszédban / kit hívhatsz?” Egy Ekna névre hallgató titokzatos szerzetest...

Míg sok kiadó tökéletesen elégedettnek tűnik azzal, hogy futószalagon ontja magából a tucatjátékokat, a Cryo Interactive e taktika követése helyett inkább olyan termékeket gyárt, amelyek fantáziadúsak, eredetiek, és, hogy őszinték legyünk, tökéletesen ismeretlenek. A *G.O.D.* nagyon jó példa az előbb felsoroltakra. A játékban egy kazalnyi spirituális trükk és „szellemes” történés szálait kell kibogoznunk, egy szervezet megbízásából, aminek a neve az, hogy... ööö... a Szervezet. Egy őrző szerzetes, amolyan kemény, ne-kezdj-velem típus szerepében tetszelgünk, akinek a tarsolyában varázslatok egész armadája rejlik: energiagömbök, transzba esés, miegyéb.

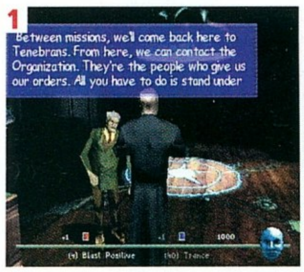
A *G.O.D.* 3D szintjei szobák labirintusaiból állnak; ezeken keresztüljutva hajthatjuk végre a küldetéseket egy-egy tárgyért vagy egy rejtvény kulcsáért, amelyek segítenek legyőzni a sötétség mindent elárasztó teremtményeit. Az első küldetésben vissza kell állítani egy múzeum spirituális békéjét, ahol a kiállítási tárgyak összevissza röpködnek, míg a falakból mutáns indák törnek elő (gyanúsan hasonlítanak egy túlméretes cukkinire). A többi pályán egyebek között egy kastélyba és egy szeszfőzdébe is ellátogathatunk – ez utóbbi jól hangzik, nem?

Bár a képekből egy *Tomb Raider*-szerű akció-kalandra következtethetnénk, a játék inkább azokra a régi 8-bitesekre hasonlít, amikhez kb. egy évtizede volt szerencsénk, és ahol egy kísértetjárta házban kellett barangolni, hogy aztán egy bizonyos tárgy bizonyos helyre való beizzításával kinyithassuk a következő szintre vezető ajtót. Amíg a *G.O.D.* alkalmatlan a gyors, ujj-gyilkos akciózásra, addig határozottan hétköznapi marad, és jelenleg sajnos éppen az előbb említett akciózást teszi lehetetlenné a pályák közötti hosszadalmas töltögetés.

Még rengeteg javítgatnivaló van, például a nézőpontok igazítása, a varázslatok és az animáció feljavítása, stb. A játékmenetre is ráférne egy kis tuningolás, jelenleg eléggé egysíkú.

Problémák vannak még a pályák és szintek alacsony számával –ezekből egyelőre csak 10 szerepel –, azonban azoknak a versenyzőknek, akik jobban szeretik az agyasabb, kevésbé üsdlődd-meg-még-rúgd-is anyagokat, hamar kedvencévé válhat.

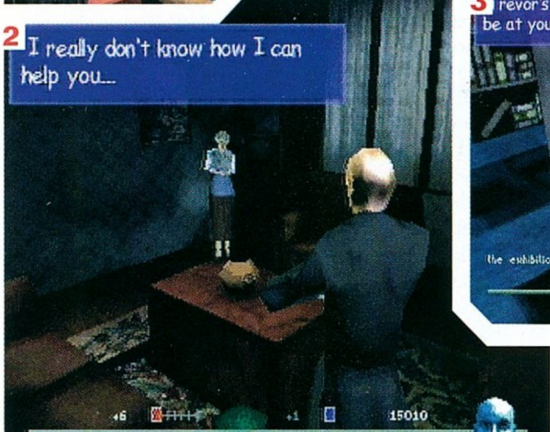
Oliver Hurley





[1] Parancsra várva...
[2] Csinos ez a tapéta!







[1] Karakterünknek töménytelen furcsa varázslat áll rendelkezésére. [2 - 3] A többi szereplővel való kommunikáció a legjobb módja a tippek és megoldások megszerzésének

PSM VÉLEMÉNY

⊕ PONTOK

- Határozottan eredeti.
- Rengeteg varázslat.
- Kísérteties hangulat.

⊖ PONTOK

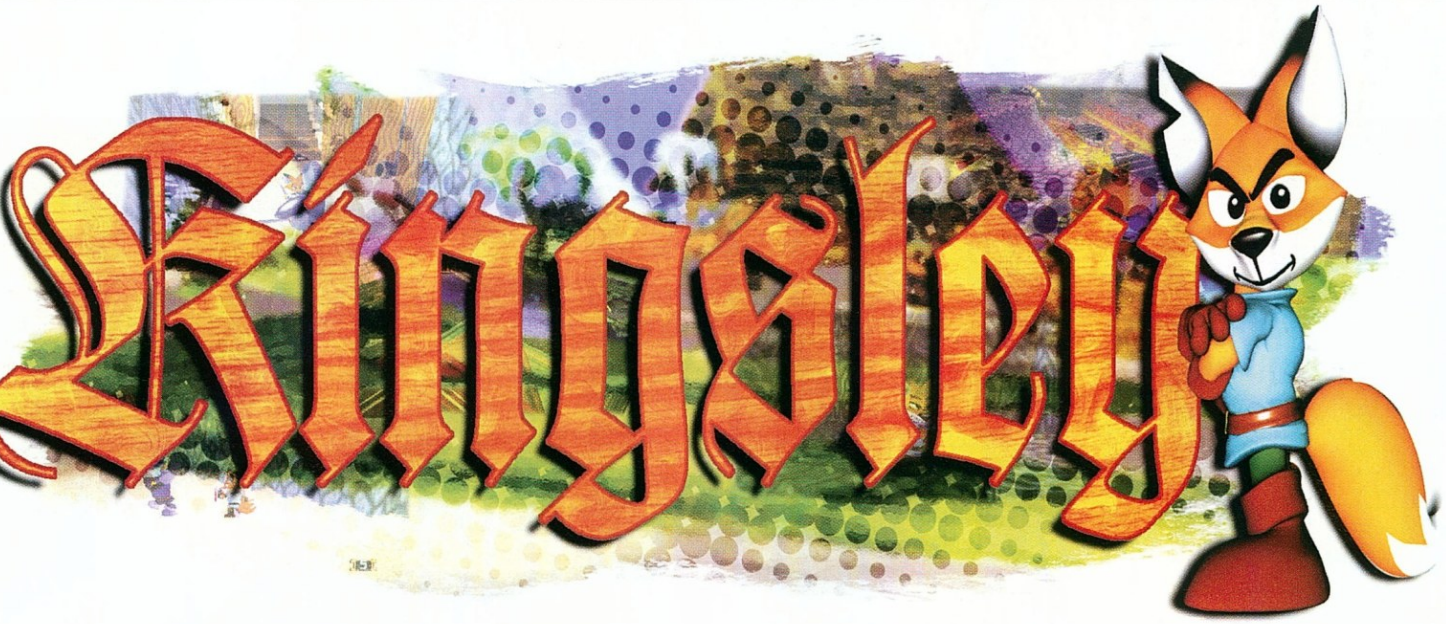
- A szintek bosszantóan kis méretűek.
- Lassú játékmenet.
- Gyenge grafika.

MIELŐTT MEGVENNÉD

A G.O.D. különös állatfaj – visszatekintés egy feledésbe merült korra, ahol a rejtvények és rejtélyek megfejtése még fontosabb volt a külcsínnél és a sebességnél. Még sokat kell rajta csiszolni, de a végeredmény talán egy üdítő eltérés lesz a megszokott játékoktól.


1997 1998 Sony Computer Inc. Minden jog fenntartva. Fejlesztette a Sony Computer Entertainment Inc. Kiadja a Sony Computer Entertainment Europe. A játékban szereplő valamennyi autó, márka és ábra védjegy és/vagy szerzői jog által védett anyag.
A és PlayStation a Sony Computer Entertainment bejegyzett védjegyei. "DUAL SHOCK" a Sony Computer Entertainment Inc. védjegye.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
Az igazi autózás élménye.
Gran Turismo, a nagyszerű PlayStation játék a Dual Shock Kontrollerrel játszva még nagyobb élmény. Érezd a kezedben a kerekek rezdülését, az ütközéseket!
Gran Turismo: 7490,- Ft-ért, a DUAL SHOCK Kontroller: 11 490,- Ft-ért kapható.
NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION EREJÉT!
PlayStation
www.playstation-europe.com

KIADÓ:	SCEE	SZÁRMAZÁSI HELY:	UK
FEJLESZTŐ:	Psygnosis	MŰFAJ:	Kaland/Platform
MEGJELENÉS IDEJE:	Augusztus	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	Egy



Kingsley

Egy újabb ragadozó fogazatú emlősállat vált poligonikus fordítás tárgyává.
De komolyan veszélyezteti-e a digitális erdő nyugalmát ez a Kingsley nevű róka?



K*ingsley* régóta várakozik az ajtók előtt. A Psygnosis keltette felfordulás számos progit érintett, de nyugalom, a fejlesztés vajúdásának befejeztével erről a játékról a Sony fellebbentette a fátylat. A Psygnosis legújabb feljegyzései szerint egy ilyen típusú platform/kaland játék gyártása távolról sem hoz túl sokat. Emlékeztek még az unalmas *Rascal*-ra? Hitvány üzlet volt. Hála a Mindenhatónak, *Kingsley* kevésbé zsugori, mint a fent említett gazember. Kingsley – egy róka, rendkívül buta névvel.

Az előzmények imigyen hangzának: Egy gonosz rágcsáló-varázsló, a Rossz Tejbepapi (de tényleg) megfelezte a Gyümölcs-királyság királynőjének bűvös könyvét, és minden erejével azon van, hogy varázsigéivel a királyság Igaz Lovagjait Sötét Lovagokká változtassa. Az elárvult rókakölyök, Kingsley Igaz Lovaggá szeretne válni. Ehhez "Papit" a könyvhöz kell vezetnie. Ami ezután következik az egy kalandokkal teli platform játék Gyümölcs-királyság változatos berendezkedésű falvaiban. Az akciók rendre a *Crash*-re, *Croc*-ra, *Spyro*-ra emlékeztetnek, csak egy kicsit több gyaloglással. Nem túl lassú, csak nem olyan eszeveszetten száguldós. A róka irányítása viszont nem valami könnyű. Folyamatosan arrafelé kell tekerned az analóg joysticket (vagy Dpad-et), amerre Kingsley-t mozdítani akarod. Ez túl babra dolog, és nem valami kényelmes, különösen akkor, ha sarokba szorít egy kardforgató rosszaság. Gyakran, ha nem kapod el a disznót egy rendes tőrdöféssel, később bánhatod a hanyagságod.





[1] Szerezz barátokat. Dumáld meg őket. [2] Itt van a hősünk, a rókakoma.

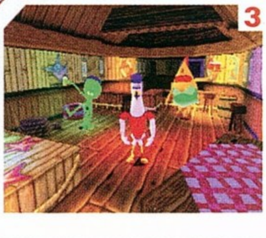
Mindazonáltal jó szórakozást nyújt a *Kingsley*. A bevezetőben találkozhatsz a főbb szereplőkkel, még mielőtt megtanulnád használni azokat a fegyvereket, amiket végül is be akarsz gyűjteni. Itt a támadások kivédésének módját is megtanulhatod - mindezt látványosan csillogó és rendkívül valósághű környezetben. Akár a dzsungelen settenkedsz keresztül, akár a kalózsziget körül ugrándozol, a körítés mindig hatásos.

Ne egy parkbeli könnyű sétára számíts! Van egy dühítő pont még a játék elején, amikor szétlapít egy arra gördülő hordó, és mivel az irányítás nehézkes, ezt nem könnyű átvészelni. Mindazonáltal maga Kingsley egy karizmatikus, szeretnivaló pajtás, akinek kalandjait sokan megkedvelik majd.

Steve Bradley







[1] Védekezésként tartsd magasra a pajzsod, és közben támadj a töröddel. [2] Hé, a videojátékokban is eshet az eső, nem tudtad? [3] A legijesztőbb kocsma, ami valaha létezett.

PSM VÉLEMÉNY

⊕ PONTOK

- Különös atmoszféra.
- Remek rajzfilm vizualitás.
- Pontosan legördülő leírások.

⊖ PONTOK

- Őrjítő a kontroll.
- Időnként eszméletlenül ügyetlen.
- Nem olyan szellemes, mint az "Ape Escape".

MIELŐTT MEGVENNÉD

Kingsley, ugye? Ő egy rendkívül meg nyerő srác. Platform játék, vagy akciós kaland? Az igazság az, hogy az első fé óra kínlódás után sokaknak elmegy maj a kedvük a folytatástól. A fordulat sokka később következik be, szóval az els kudarcok ellenére elmondhatjuk róla hogy ígéretes.


Minden jog fenntartva. Tekken 3® & 1994 1995 1996 1998 Namco Ltd. Namco a Namco Ltd. bejegyzett védjegye, és PlayStation a Sony Computer Entertainment bejegyzett védjegyei. "DUAL SHOCK" a Sony Computer Entertainment Inc. védjegye.
namco
TEKKEN 3
Minden küzdőjáték szülőatyja.
A Tekken 3, Dual Shock Kontrollerrel játszva még nagyobb élmény. Érezd a kezedben a lendületet, az ütéseket és a rúgásokat!
Tekken 3: 9990,- Ft-ért, a DUAL SHOCK Kontroller 11 490,- Ft-ért kapható.
NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION EREJÉT!
PlayStation
www.playstation-europe.com

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

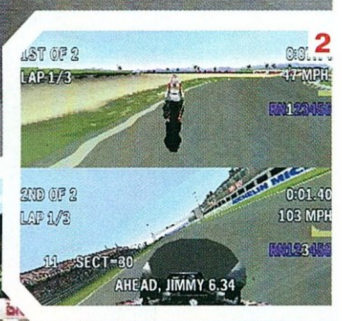
Evel Knievel akkor kapta művésznevét, amikor bankrablással töltötte idejét.
Ha egy Hondával menekült volna...

A motorversenyzés a zabolázatlan őserdő PlayStation-ös szinonimája. Míg más műfajok lankáit minőségi játékok tömegei csiszolták simára, a kétkerekűek területe néhány silány motocross próbálkozástól eltekintve meglehetősen felfedezetlen maradt. A *Castrol Honda SuperBike Racing* az első komolyabb motorversenyes játék, amely igyekszik magát belopni a szívünkbe, s szervizünkbe.

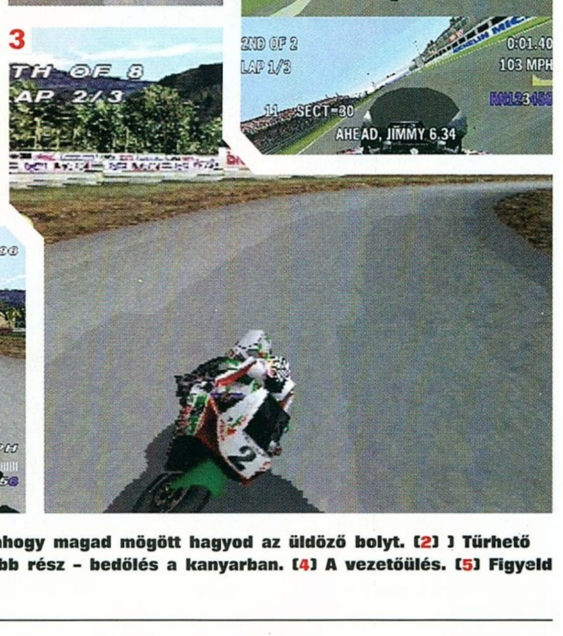
Felejtsd el a motocross idétlen műrepüléseit, a majdnem-az-aszfalthoz-érő térd és a kétszáz kilométeres tempónál végrehajtott rázós fékezések azok, amiről itt szó van. Ha analóg kontrollerrel játszol, egy baloldali joystick-rántásra a képernyőn haladó motorod élénken, de nem túlzottan vadul reagál. Vezetőd bedől, a motor követi, hogy szinte érzed a súrlódást, és ebben a tekintetben minden olyan, ahogy azt Barry Sheene szereti. Rookie módban az sem gond, ha levágsz egy kanyart. Amateur nehézségi fokozaton viszont, bekapcsolva a járműsérülést elég megcsúszni, s

TÉRD MAJDNEM AZ ASZFALTON ÉS RÁZÓS FÉKEZÉSEK KÉTSZÁZ KILOMÉTERES TEMPÓNÁL – ERRE VAN SZÜKSÉG!

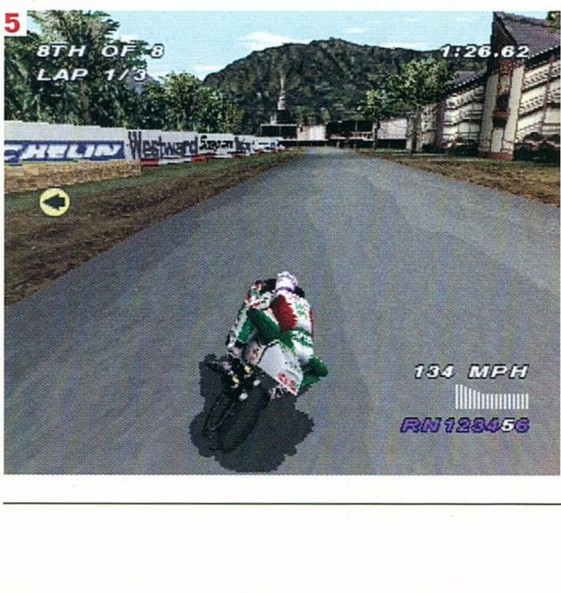
1


2


6


3


4


5


[1] Nézd meg a visszajátszásban, ahogy magad mögött hagyod az üldöző bolyt. [2]] Tűrhető osztott képernyős mód. [3] A legjobb rész – bedőlés a kanyarban. [4] A vezetőülés. [5] Figyeld a sárga nyilat. [6] Homályos.

■KIADÓ:	**THQ International**	■SZÁRMAZÁSI HELY:	**Egyesült Királyság**
■FEJLESZTŐ:	**Interactive**	■TÍPUS:	**Motorbicikli-verseny**
■MEGJELENÉS:	**Augusztus**	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**1-2**

1


2


3


4


6


5


[1] Megjelennek a hibák az osztott képernyőn. [2] Mennyivel megyünk? Nézzük a sebességmérőt. [3] Figyeld azt a bukósisakot magad előtt. [4] Szexi visszajátszás. [5] Hirdetés. [6] Hol az éjjellátó infra-szemüvegem?

AZ ÜGYESEBB VERSENYZŐK BONUSZKÉNT A MOTEGI TESZTPÁLYÁN IS ÖSSZEMÉRHETIK TUDÁSUKAT.

máris utolsó helyen találhatod magad kicsinált motorral. Nem mondhatnánk, hogy *Formula 1* szintű szimulációról van szó, de ha meg akarod nyerni a motoros bajnokságot, a *Honda SuperBike*-kal megdolgozhatsz érte.

Részletek? Akár 23, mesterséges intelligenciával felszerelkezett vetélytársad is lehet bármelyik versenyben, ami nyilván nagy kihívás azoknak az optimistáknak, akik első helyre akarják verekedni magukat. A hivatalos licensz eredményeképp igazi Honda motorok dübörögnek fel. 14 pályán száguldozhatsz, sokféle csúszkálást és megpördülést bemutatva. Néhány ezek közül valódi versenypálya, a többi gumiégetés pedig lógós iskolásoktól és csavargóktól megtisztított városi utcákon zajlik. Azoknak, akik nem szeretik összeolajozni a kezüket, a Castrol Honda csapat tanácsainak segítségével lehetőségük van változtatni a paripa beállításain. Ahogy el is várnánk, kétjátékos (two-player) módban, függőlegesen vagy vízszintesen osztott képernyővel is átélhetjük a száguldást. Az ügyesebb versenyzők bonuszként a Motegi tesztpályán is összemérhetik tudásukat.

Azért nem egy kétkerekű *Gran Tourismo* – persze ez egy laikus vélemény a bemutató változatról. A *Honda SuperBike* tűrhető, ha a motorok állnak, de mozgás közben bizony elcsúful. A fő probléma a lomha képfrissítés. A tájkép szaggatottan jön át az előtérbe, és a szűk kanyarokban is erőlködik, a motorok pedig elvesztik árnyékukat, ha hidak alá érnek. Jelen pillanatban a *Honda Superbikes* grafikája kiábrándító, és ez sokat levon a sebesség élvezetéből.

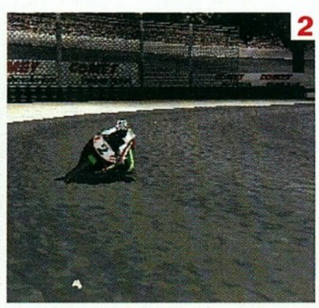
De hova is fordulhatnánk, ha kétkerekű izgalmakat akarunk átélni? A nevetségesen légies *Moto Racer 2*-höz? A Geri Halliwell-keménységű *Road Rash 3D*-hez? Csak remélhetjük, hogy a *Honda SuperBikes* elfogadható alternatívát kínál majd.

Pete Wilton

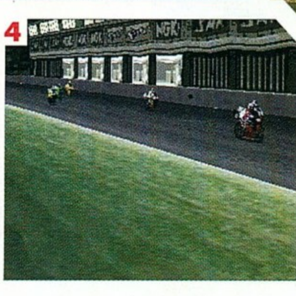
1




3


2


5


4


[1] Várd ki a zöldet... [2] Jó kis visszajátszás, nem látni azt az átkozott utat. [3] Vigyázz a szektoraidra. [4] Ilyen a látvány a lelátóról. [5] Ne felejts el egyesbe váltani!

PSM VÉLEMÉNY

⊕ PONTOK

- Akár 23 versenyző.
- Igazi Honda motoroks.
- 14 pályán versenyezhetünk.

⊖ PONTOK

- Látvány szempontjából lehangoló.
- Az osztott képernyő nem az igazi.
- Nem tűnik gyorsnakt.

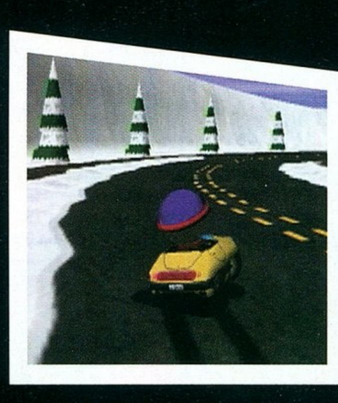
MIELŐTT MEGVENNÉD

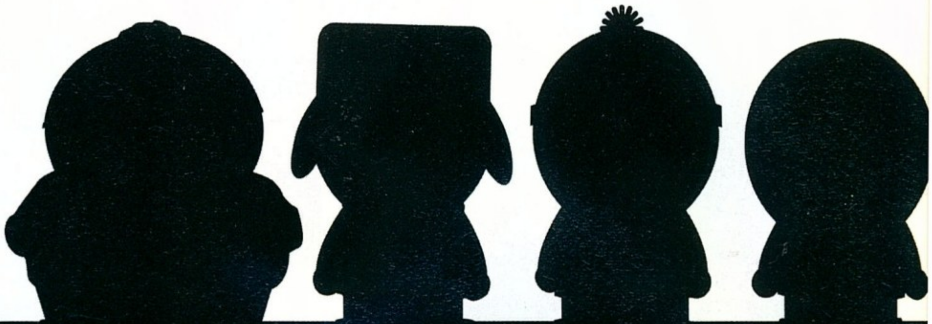
Bár jobban kezelhető, mint a többi motoros program, még mindig vannak fenntartásaink a játékkal kapcsolatban – főleg azért, mert a grafika nem bírja a verseny tempóját. Az autó-motor versenyjátékok lényege a sebesség. Ha a kiadott változat képernyője ugyanolyan szaggatott és lassú lesz, mint ebben a verzióban, akkor ugyanúgy haladhatunk egy Vespával húsz km/óra tempóban, mint egy Honda RC 45-tel jóval száz felett...

SOUTH PARK

Nem hiszel már a szenzációs újsághíreknek? Nem vagy egyedül! A sok tébolyultan tobzódó kétes művészi értékű kacat kapcsán a *PSM* arról folytat eszmecserét a játékok hátterében álló fickókkal, hogy *mi* késztette a triót a *South Park* PlayStation változatának kiadására. Aki a kérdéseket felveti: Dan Mayers.







KÖNNYŰ PÉNZ?

Kenny meghalt. Nem a patkányok által terjesztett pestisben, vagy az idegenek miatt, még csak nem is azért, mert megátkozta a Sátán. Meghalt, mert még a legvízhatlanabb anorák sem tudta megmenteni attól, hogy belefulladjon - a kereskedelem tengerébe...

Angliában a *South Park* volt a legjobb rajzfilm. Idéztek belőle, videókat cserélgettek, egy csomó klipet töltöttek le a Web siteokról, és szakadatlanul játszották a tv-ben. Akkoriban igazi kultusza volt.

És most? Mára az underground műből népszerű darab lett. Ahol valaha kultusz volt, ott mára nem maradt más, csak egy fejőstehén, meg a kirakatok, tele South Park kulcstartókkal, matricákkal, babákkal, bögrékkel, WC-papír tartó fedővel, baseball sapkákkal, pólókkal, és minden egyébbel, amire ráragasztható az "Uramisten kinyírták Kennyt" felirat.

Talán túl erős a megfogalmazás? Meglehet. Tény, hogy a Net még mindig tele van számtalan Cartman site-tal, a gyerekek még mindig káromkodnak, és több mint valószínű, hogy a *South Park* vígan folytatja az útját az idők végezetéig, lepipálván a *The Simpsons*-t és a többi kereskedelmi vállalkozást.

És a *PSM?* A *PSM* nem foglal állást napjaink eme komédiájáról.

Hisz néhányan úgy gondolják, hogy ez mulatságos. Természetesen nem olyan leleményesen, mint a *The Simpsons*, hanem a maga bugyuta módján. Igaz vannak olyanok is, akik úgy vélik, ha káromkodó gyerekeket akarnak hallani, ahhoz elég szombat délután az utcán sétálni. Mások feltételezhetik, hogy a történet humora abból a félreértésből származik, ahogy a gyerekek a felnőttek nyelvét zagyválják, ami körülbelül annyira nevetséges, mint amikor a *"Nicsak, ki beszél"*-ben a babák szerencsétlenkednek. Tehát mi is ez valójában?

Szarkasztikus komédia, vagy a "Hülyével vagyok" pólók ezredforduló előtti kiadása? Ki az ördögöt érdekel, amíg a vállalkozás nyereséges...

A PlayStation világához visszatérve, az Acclaim forgalomba hozott egy játéktrilógiát, amelynek alapjául a *South Park* szolgált - ezek a *South Park*, a *Chef's Luv Shack* és a *South Park Rally*.

Megérnek-e ezek a menő játékok 12-14 ezer forintot? Vagy ez is csak egy újabb termék, amit odadobhatsz a többi közé? Egy újabb kacat a szemetesbe?





Kezdjük egy könnyű kérdéssel. Ki találta ki a *South Park* játéktrilógia ötletét? Az Acclaim, a Comedy Central vagy esetleg maga Parker és Stone?

Nos, - kezdi Darrin Stubbington az Acclaim alelnöke - a munka folyamán a sok nagyszerű elme remek összhangban dolgozott. Tudom, ez így elég fellengzősen hangzik, de a projectre valóban nagyon jó hatással volt. A Comedy Central-os fiúknak, aztán Mattnak és Traynek is volt néhány igazán nagyszerű ötlete.

Mit gondolsz a média *South Park* ellenes kirohanásairól? Hat ez a hangulat majd valahogy a játék sorsára?

Hogy mit gondolok? Meg kell mondanom, csupa kellemes előérzetem van a dologgal kapcsolatban - mondja Stubbington - Cartman hozott egy kis levegőváltozást ebbe a világba, amiből csak jó sülhet ki.

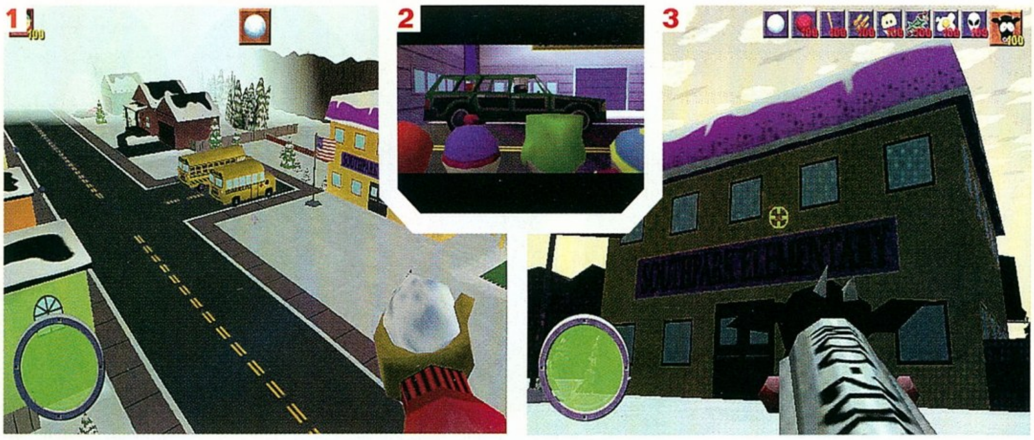
Mennyi befolyása volt a *South Park* alkotóinak, Trey Parkernek és Matt Stone-nak a játékra? Csak amennyi a licenszből adódik?

Meglehetősen nagy beleszólásuk volt az egész munkafolyamat során. Tulajdonképpen egész egyszerűen példátlan az a nagyfokú érdeklődés, amit ők tanúsítottak mindvégig a három project alatt. Ez kimondottan pezsdítően hatott, és egyben azt is jelenti, hogy ezek a játékok az ő személyes jóváhagyásukkal jutnak el mindenkihez.

Jo, akkor most mesélj nekünk valamit a játékról. Hogy tervezted, hol szeretnéd elkezdeni?

Mit szólnál egy kis lövöldözéshez az elején? ▶

ELSŐ LÁTÁSRA | SOUTH PARK





[1] A benzinkút elég jó hógolyócélpontnak tűnik. [2] Az RV Paul McKenna hipnotikus erejével csalogat. [3] Vigyázz, kész, tűz. [4] Szegény kis tökmag.

▸ 1. Epizód:

'Doom With A View' – melyben a szubjektív nézőpontú lövöldözős South Park-ról beszélgetünk.

A *South Park* játék a Föld egy apokaliptikus korszakában játszódik, amikor egy hatalmas üstökös közeledik South Park (Colorado) felé... - kezdi el Darrin. - És ekkor mindenféle furcsa dolog történik.

Furcsa dolgok?

Például Cartman anyját elrabolják az idegenek, és megvadult pulykák rohangálnak az utcákon.

És mindez mit jelent?

Hogy mit jelent? Azt jelenti, hogy elérkezett az ideje, hogy használd a fingó babát, a tehén-vetőt és az egyéb klassz kis fegyvereidet, hogy megállítsd az őrületet.

A *PSM* ebből arra következtet, hogy bizonyos dolgokat le kell lőni.

Mely játékok voltak hatással a munkára? A *Doom*, a *Quake*?

A bújócska, a konzervek rugdosása... a gyerekek rugdosása.

Hmm. Ha már ilyen nagymértékű a befolyásoltság, elsorolnátok, milyen fegyvereket tudunk használni a játékban?

Nos... Ott van a fingó baba, a mesterlövész csirke... kezdi Darrin. És a kedvencem - szól közbe Doug Yellin a másik *South Park* játék producere, - a tehén-vető. Ó, és ne feledd a hógolyókat se, - emlékeztet Darrin. Amiket már előzőleg lehugyoztak - kontrázza meg Doug. Ez már olyan, mint egy *Beavis and Butthead* interjú (A *PSM* megjegyzése).

Ezek szerint az egész szereplőgárda a működésképtelen város megmentésével van elfoglalva?

Így is mondhatjuk. Kyle, Stan, Cartman, Kenny, Wendy, Mephist, Big Gay Al, Mr Garrison, Mr. Hat, Terrance, Philip és a többiek is mind feltűnnek a színen, jelenti ki Darrin. Azt is elmondhatom, hogy Mr Hankey The Christmas Poo szintén megjelenik, és sajátos módon fel is tudod használni. Tudniillik szereti szétteríteni speciális idényjellegű üzenetét a hóban...

Bájos. Máshol a játék sava-borsát az őrült pusztítás és a halál jelenti...

A South Park végigjátszása folyamán hány különböző módon tudjuk elpusztítani Kennyt?

Te kegyetlen! Miért akarna bárki is ilyet tenni?! - sikolt fel Doug.



Gyorsan témát váltok. Mit gondoltok, az emberek mit találnak a legszórakoztatóbbnak ebben a játékban?

Darrin eltöpreng egy kicsit.

Remélem, nem hangzik nagyon furcsán, de szerintem a legjobb dolog megragadni a végét egy jól becélzott tehén-vetőnek...

Nem is hangzott nagyon furcsán.

...ilyenkor ugyanis a fejed a tehén seggében találod.

Talán még a liberális gondolkodásúaknak is van erre megfelelőbb kifejezésük. Van még valami más dolog a játékban, ami megkülönbözteti többi lövöldözős társától?

Nos a multiplayer (több játékos) gyerekrugdosós kaland páratlan, - tűnődik Doug. Ez szintén egy 3D-s multiplayer lövöldözős játék, gyerekekkel, beszélő szarral, pulykákkal, bébikkel és egy csomó tehénnel. Véleményünk szerint ez valóban páratlan.

Tényleg egyedülálló - siet egyetérteni Doug. - Nagyszerű multiplayer seggrepacsis móka!

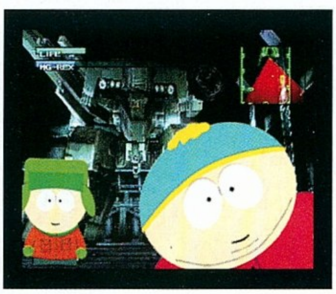
Uh, lássuk a következőt!

NEM VOLNA CSODÁLATOS, HA...

...A *South Park*-beli srácok olyan videojátékba kerülnének, ahol semmi keresnivalójuk sincs? Persze, hogy az volna.



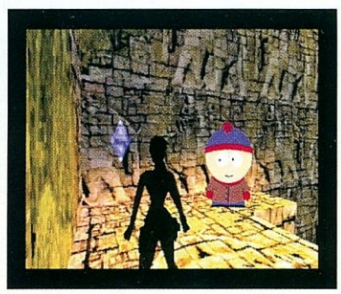
ALAPÖTLET: **A *Final Fantasy VII* és a *South Park* keveréke.**
CÍM: ***Sephiroth*? Milyen név ez?**
A LÉNYEG: **Cartman és Kenny rájön, hogy születéskor elválasztották őket.**
MI LENNE BELŐLE: **Filozófiailag túl összetett játék.**



ALAPÖTLET: **A *Metal Gear Solid* és a *South Park* keveréke.**
CÍM: ***Metal Gear's Christmas Solid.***
A LÉNYEG: **A Snake összefut Mr Hankey-vel. És elkezdődik az összecsapás.**
MI LENNE BELŐLE: **Problémás. Nagyszerű a karácsonyi szezonra.**



ALAPÖTLET: **A *Tekken* és a *South Park* keveréke.**
CÍM: ***Tickle*, ami egy kicsit hasonlít a *Tekken*-re.**
A LÉNYEG: **A fiúk összekapaszkodnak egy gyengéd görög ölelésben. Aki elsőnek elfingja magát, az veszt.**
MI LENNE BELŐLE: **Te mit gondolsz?**



ALAPÖTLET: **A *Tomb Raider* és *South Park* keveréke.**
CÍM: ***Ass Raider.***
A LÉNYEG: **Keresd a kincset!**
MI LENNE BELŐLE: **Soha nem adnák ki a jogi nehézségek miatt. Bár Kenny szeret nőnek öltözni.**

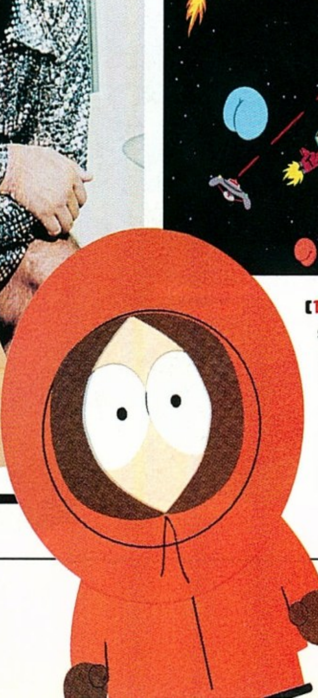
A KEZDETEK...

Avagy hogyan vezetett egy egyszerű karácsonyi üzenet a hülyeségek világához... A Matt és Trey sztori!

Trey Parker és Matt Stone a Colorado-i University of Boulder-ben ismerkedtek meg. Amíg a legtöbb diák sörözésre invitálja új barátait, addig Parker egy fogadást rendezett a szobájában, ahol köntösben és főszakácsi süvegben különböző ételeket szolgált fel vendégeinek. Stone megkedvelte az új fickót. Nemsokára kapcsolatba kerültek a filmkészítéssel. Parker zenét tanult és Stone nemrég végezte a film szakot. Bár igazán Scorsese volt a példaképük, mégis úgy döntöttek, hogy Monty Python stílusában elkészítik a *Cannibal: The Musical* című darabot. A diploma megszerzése után Parker és Stone átköltözött Hollywood-ba, ahol kidolgozták az ötleteiket. Ezek közül az egyik egy bizonyos rajzfilm volt. Ami ezek után jött, az már legenda.

A Fox egyik igazgatója, Brian Graden, látva néhány munkájukat, felkérte őket, hogy készítsenek egy karácsonyi üdvözletet, amit elküldhet a barátainak. Stone és Parker leszállította az animációs kisfilmet, mely a Karácsony Szelleme címre hallgatott, és melyben Jézus és a Télapó szarvasbika módjára verekszik. Az ünnepi időszakban az elvetemült rajzfilm óriási siker lett, és több millió Internet szerverre került fel. A film a Comedy Channel-hez is elkerült, akik sorozatot akartak belőle...





2. Epizód:

'Chef's Luv Shack' – melyben a *PSM* Issac Hayes-t kérdezgeti a játékról.

A *Chef's Luv Shack* a South Park trilógia második játéka. Miről is van szó?

Legalább négy játékosnak kell részt vennie a játékban, úgymint Eric, Kyle, Stan, vagy Kenny, - magyarázza Jules Watsham a *Luv Shack* producere. Először mindenki beszáll egy vetélkedős fordulóra. Chef feltesz egy csomó ostoba kérdést, amely vagy egy speciális *South Park* kérdés, vagy a *South Park*-kal egyébként összefüggő dolgokra vonatkozik, például hogy ki az a híres színész, aki főszerepet játszik a játékban.

Szóval egy csomó kérdés. És aztán?

Minden egyes kvíz forduló után, - mondja Darrin, miközben rólunk udvariasan nem vesz tudomást, - az összes játékos beleveti magát a játékba, ahol a legtöbb pontért kell harcolni. Ez az a rész, ahol néhány klasszikus mini-játék jön a képbe. Ennek a csúcspontján olyan különleges meglepetéseket találsz majd, mint a Pressure Round és a Wheel Of Fortuitousness.

Valójában hogyan működik a játék?

Egyszerűen! - mondja Jules. - Megválaszthatod, hogy hány fordulót akarsz játszani, - kettőt, négyet, nyolcat stb. - ahol minden menetben négy kis kérdést kapsz, plusz egy mini-játékot, amit mindenki egyidejűleg játszik a forduló végén. Az nyer, akinek a játék végén a legtöbb pontja van. Szerintem az egyetlen módja, hogy befejezd a játszmát az, hogy ha végigmész az összes mini-játékon, megnyered őket, és helyesen válaszolsz az összes kis kérdésre is. Nagyjából 1000 kérdés lehet...

Mini-játékok? Vissza a kezdetekhez?

Ha ragaszkodsz hozzá... - szólal meg Darrin. - Igen. Bizonyos értelemben. A *Chef's Luv Shack*ban valóban vannak olyan részek, amik nagyon emlékeztetnek a régi arcade klasszikusokra. Az *Asses In Space*-ben Terrance és Philip szerepében fenék alakú aszteroidákat kell megsemmisíteni, és ha ez sikerül, akkor fingó hangokat hallhatunk.

Ha tippelhetnék, azt mondanám, hogy ez az *Asteroids* alapján készült.

A *Beefcake* a másik nagy kedvencem - folytatja Darrin - és a *Whack-a-Zombie-Pet* és az *Eat This* is.

Hány hasonló játékot zsúfoltatok bele?

Megközelítőleg 21-34 mini-játék lehet a *Chef Luv Shack*-ban, - fejtegeti Jules. A lehető legtöbbet akartuk beletenni. Majd meglátjuk, mi sült ki belőle.

Az összes játék a teljes verziót tartalmazza, vagy csak egy kis részletet?

Minden játék teljes változat, és attól függően, hogy mennyire vagy ügyes, 30 másodperctől egy percig is eltarthatnak, - folytatja Jules. Úgy gondoltuk, ez majd felpörgeti a játékot.

És Mr Issac Hayes - ő is ott lesz valahol?

Méghogy ott lesz-e? Csúcsformában van! Chef a játék szexis házigazdája, úgyhogy elvárhatók a tőle megszokott szexuális célozgatások, és a stílus.

Nagyon jól hangzik. És mi lesz a jutalmad, ha mindegyik játékban a csúcsra kerülsz?

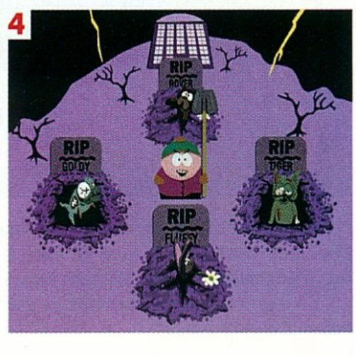
Ugrálhatsz örömödben.

Ööö,rendben... A *PSM* szerint itt az ideje, hogy a *South Park* autóversenyre is vessünk egy pillantást. Vagy inkább jöhet egy Cartman-geg? ▶









[1] Szóval ilyen az ass-teroids... szép. [2] Ne kezdj ki a kaktuszhölgyekkel, akár még a szemed is kiszúrhatják! [3] Ugasd a holdat! Vagy, mondjuk, röhögd ki! [4] Leköpöm az állatsírokat.

ELSŐ LÁTÁSRA | SOUTH PARK

3. Epizód:

'Mario Kart(man)' - Melyben riporterünk a South Park Rally finomságait tárgyalja.

Az első kérdés - miben különbözik a *South Park Rally* a többi autóversenyes játéktól?

Ha jól tudom, a legtöbb autóversenynek az a lényege, hogy távol tartsd magad a többiektől, ugye? - szólal meg komoly képpel Doug, ami pozíciójához mérten nem is csoda, elvégre ő a játék producere. - Ám mi úgy éreztük, hogy a *South Park Rallynál* - annak is a multiplayer változatánál, meg kell találnunk a játékosok összehozásának módját, hogy kapcsolatba kerüljenek egymással, hisz az egész *South Park* a gyerekek kapcsolatáról szól. Így a megszokott versenyen kívül még körülbelül tizenkét más játéktípussal gazdagítottuk azt a kört, amelyben a gyerekek egymás ellen harcolhatnak.

Az egyik ötletünk, ami jelenleg is a tervezőasztalon hever az az, hogy a gyerekek megpróbálják megvédeni a csirkéket a Chicken Lovertől.

Ahogy a TV-ben is volt?

Pontosan. Aki egy bizonyos számú csirkét megment, az nyer. De, és ez a lényeg, ha belemész egy másik kocsiba, vagy balesetet okozol, akkor elveszted azokat a csirkéket, amit addig összeszedtél, így a játékosok mindig versenyezni kénytelenek.

Szép megoldás.

Ja, tényleg klassz, - veszi a lapot Doug. Fél tucat tervünk van a versenypályára, mindegyik alapjául az epizódok helyszínei szolgáltak. Ezenkívül mindegyikük teljesen nyitott, így nem csak az úton haladhatsz, hanem bárhová el tudsz autózni, úgy vágod le a pályát ahogy akarod, át a házak között, a fák mögött, fel a hegyre, át a teheneken... Tényleg, ahová csak az autód bírja.



Lássuk az autókat. Valósághűen vagy rajzfilmszerűen irányíthatók?

Nagyon jól kezelhetők, - vigyorog Doug. Csináltunk egy nagyon fejlett fizikájú engine-t, mely még a súlyt, a tömegközéppontot és a váltóáttételeket is figyelembe veszi. Sok időt fordítottunk a különböző autók finomhangolására, így mindegyiknek egyedi stílusa és hangulata van. Mivel ez egy rally játék, ezért rengeteg különböző útfelülettel találkozhatunk, melyek mindegyikének más a tapadása.

Feltételezem, hogy jó pár különleges felvehető tárgyat is kitaláltatok.

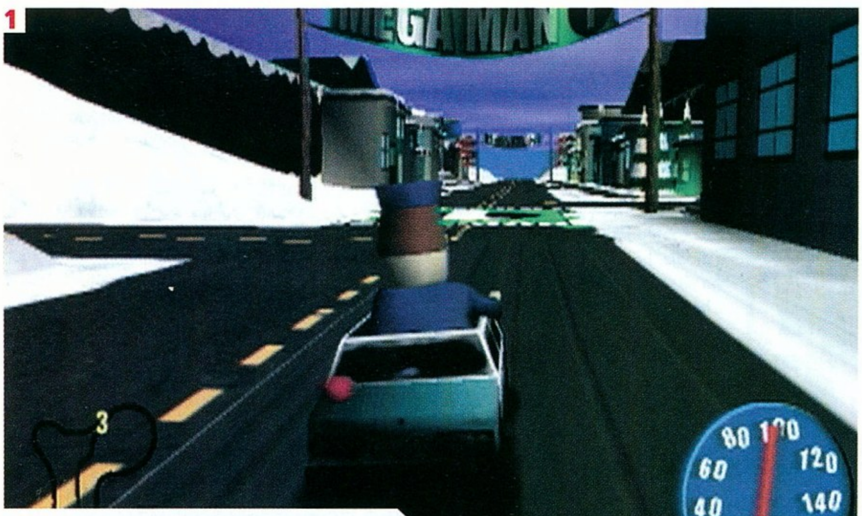
Az eredeti játék hangulatát próbáljuk visszaadni, de ezt kiegészítjük néhány szokatlan fegyverrel is - árulja el Doug.

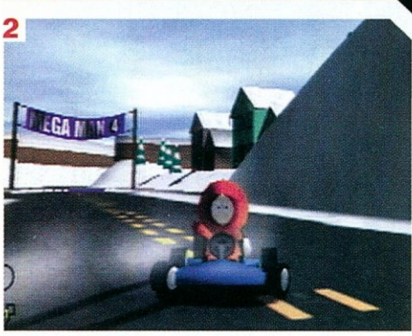
Egy kicsit bővebben...

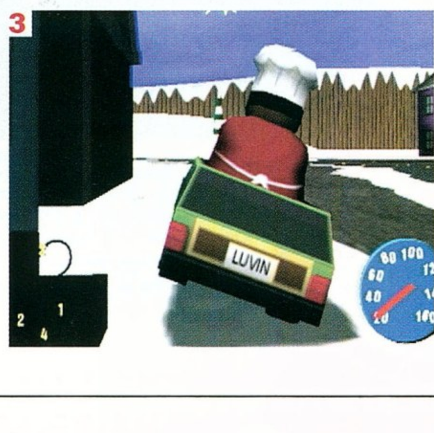
Ismerősnek tűnik a Chef csokoládés sósgolyócskája? - Sajnos nem. - És a mexikói bámulós béka? - Úgy vélem most már értjük - ... Az összes *South Park* kedvenc itt van - Stan, Kyle, Cartman, Kenny, és a Chef, - folytatja Darrin. Ezenfelül vannak mellékszereplők is, mint Wendy, Officer Barbrady, Mr Garrison és néhány meglepetés.

Egyetlen kérdés maradt csupán megválaszolatlanul a *South Park* trilógiával kapcsolatban - Jók a játékok? Na és a válasz? Nagy meglepetésünkre: "Igen, jók!" Természetesen mind a hárommal a *South Park* rajongókat célozták meg, mind a poénok, mind a sorozatra való utalások tekintetében. A *South Park* lövöldözős része más gépeken már sikert aratott, de különösen a *Luv Shack* esetében a játék bizonyította, hogy eredetibb tud lenni, mint a tényleges sorozat jelenleg futó részei. A *South Park Rally* is jó befutónak tűnik, bár eredetisége kétségbe vonható a *Speed Freaks*, a *Chocobo Racing* és a *Crash Team Racing* kapcsán. Mindent egybevetve, meglepően jó játék kerekedett ki.

Utolsó gondolatok. A *South Park* mókás rajzfilm. A *Terrance and Philip* nem az. A Cuddly Cartman babák nem igazán jöttek be. De a rendőrfőnöknek öltözött Cuddly Cartman igen. A legtöbb *South Park*-os kacat csak bóvli, ám a játékok kivételt képeznek. Azok a régi szép idők, nem igaz?







[1] Hosszú az út. És egyenes. [2] Kenny útjeleket fest fel. Csak várd ki, amíg felrobban az üzemanyagtank! Mert fel fog. [3] Ha úgy látod, hogy rázkódik az autó, ne nagyon ugrálj!

Nincs Vége...



Néhány ötlet a *South Park* harmadik sorozatából.

- **A fiúk felfedeznek egy korábban kihaltnak hitt állatfajt, a Jakovaszauruszt.**
- **Újdonság a *South Park* sorozatban, hogy Kenny-t villámcsapás éri - de nem hal bele. Micsoda izgalmak!**
- **Chef megismerkedik egy nővel, akiről kiderül, hogy egy kicsit túlsúlyos és agyonnyomja Kenny-t.**
- **A fiúk egy Costa Rica-i őserdőben rekednek. A történet tanulsága, hogy az esőerdő nem egy kellemes hely, ezért nem is érdemes megmenteni.**

PSM ÉRTÉKELÉS

10	A *PSM* csak a tökéletes játékoknak ad 10 pontot.
9	Jó kis program – habozás nélkül ajánljuk.
8	Nagyon-nagyon jó. A gyűjteményedbe való.
7	Jó játék, bár vannak kisebb hibái, érdemes megvenni.
6	„Mit akarhattak?" Játszható, de döcögős.
5	Átlagos darab. Koppintás, de azért megvehető. Éppen hogy...
4	Átlag alatti. Súlyos játszhatósági gondokkal küzd.
3	Elég pocsék. Legfeljebb kölcsönkérni érdemes.
2	A tűrhetőség határa. Technikailag gyatra, rosszul szerkesztett, hamar megunod.
1	Úgy ahogy van, pocsék. Emberi fogyasztásra alkalmatlan.
0	CD formájú sóralátét. Annak is gusztustalan.
PlayStation Magazin Kedvenc játék	Különlegesen jó, ezt meg kell venned. Kedvenc játék logot érdemel.

Hanyast kapjon, he? Mi a csudának használják a 100-as skálát a videojáték iparban, mikor a százalékokkal folyton csak baj van? Törheti a fejét az ember, hogy hány százalékos az értékelendő darab, s bár tudja, hogy 100%-os játék nem létezik, mégiscsak kibök egy számot, aztán mindenki magától jön rá, mennyire jó vagy rossz a program. Mi nyugodtan adunk 10-ből 10-est a *Final Fantasy VII*-nek és a *Tekken 3*-nak, mert tudjuk, hogy megérdemlik, érdemes megvenned őket.

A százalékos értékelés a tudományos alaposság érzetét kelti, s mikor olyat látunk, hogy egy játék hangja 82%-os, elképzeljük a kritikust egy hangszigetelt laborban üldögélve, egy 300-as kérdőív kitöltése után, bonyolult matematikai képletet alkalmazva hozza meg a döntését. Mi csak 10 pontot adunk. Nem tudományosan megalapozott eljárás, de nem is akar annak látszani. De legalább nem gyötör a fejfájás egy-egy játék értékelése után.

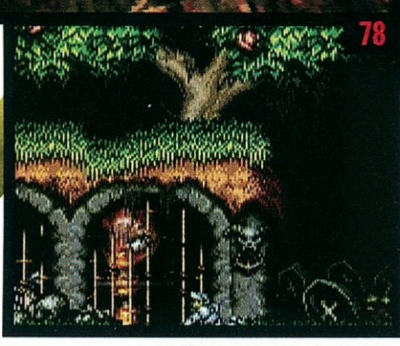
A mi módszerünk egyszerű és következetes. Ha eleinte nem is értesz egyet velünk, ha megveszed a játékot, rájössz, hogy talán mégis igazunk volt.

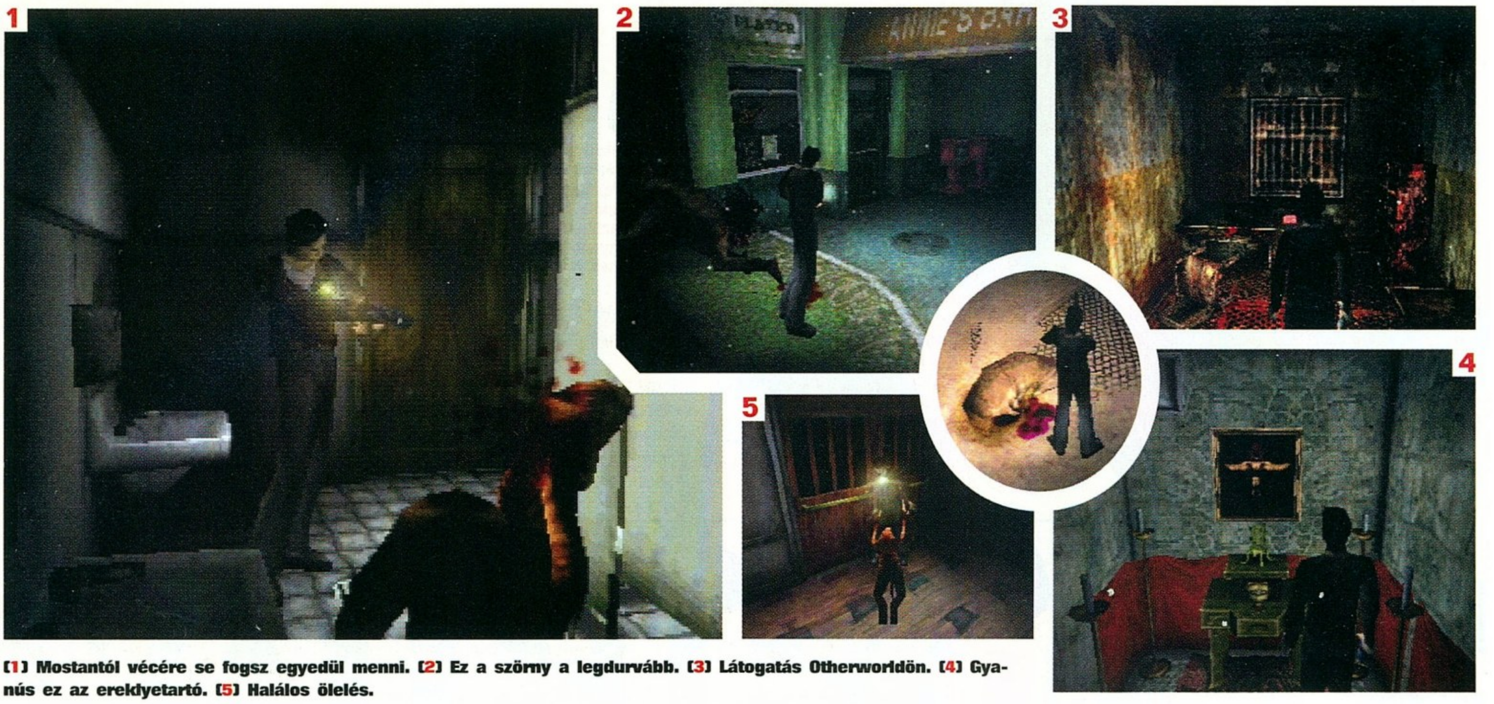
Próbajáték

KRITIKÁK





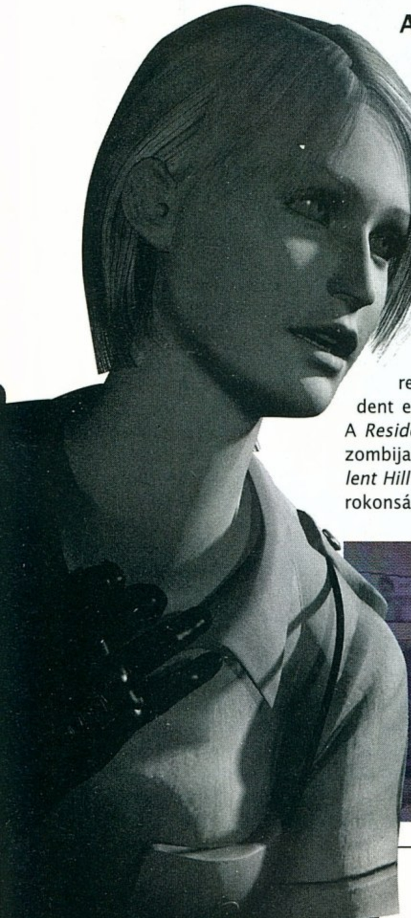




[1] Mostantól vécére se fogsz egyedül menni. [2] Ez a szörny a legdurvább. [3] Látogatás Otherworldön. [4] Gyanús ez az ereklyetartó. [5] Halálos ölelés.

Silent Hill

A nagy sikerű *Metal Gear Solid*, után a Konami *Silent Hill*-je a horror vidékére tesz kirándulást.. A *PSM* megkezdte az ügyben a nyomozást...

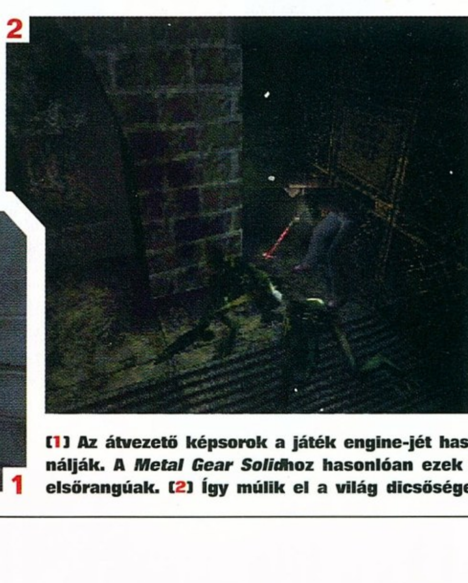


Valamit érdemes már az elején tisztázni: a *Silent Hill* nem a *Resident Evil* koppintása. A Konami sokat tanult ugyan a Capcom örökbecsű alkotásától, de a végeredmény sokkal több, mint egyszerű utánérzés. A különbségek nemcsak a külsőségekben rejlenek. Tény, hogy a *Silent Hill* poligon alapú engine-t használ, és ez sokkal nagyobb rugalmasságot eredményez, mint a Resident *Evil 1-2* előre renderelt színhelyei. De a látványos grafika mögött mindent egybevetve sokkal rémisztőbb játék rejlik. A *Resident Evil* páros sokat köszönhet George Romero zombijainak, és mindennek, ami ezzel együtt jár. A *Silent Hill* azonban inkább H. P. Lovecraft műveivel mutat rokonságot, továbbá olyan filmekkel, mint a *Ragyogás*. A játék kellően lidérces, de gyakran inkább utalásaiban, mint képileg. Lenyűgöző, ahogy kibomlik a történet, de maga a sztori nem az igazi. A két megfogalmazás között csekély, de nem elhanyagolható a különbség. Elmagyarázom...

A játék egy balesettel kezdődik. Harry Mason és a kislánya, Cheryl autóval éppen Silent Hill városa felé tartanak, amikor valaki hirtelen eléjük lép a semmiből.

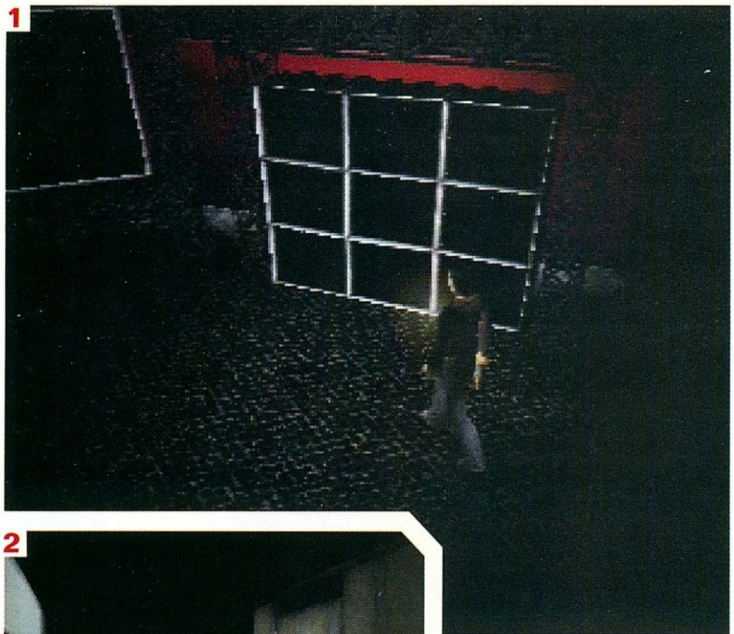
PlayStation Magazin KEDVENC JÁTÉK

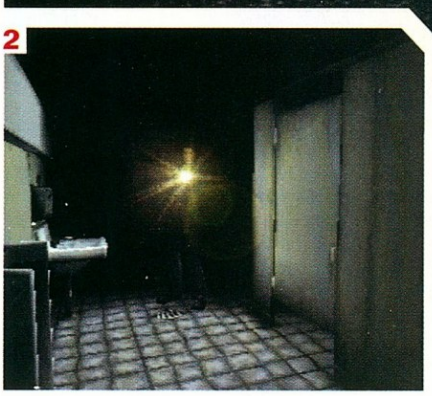




[1] Az átvezető képsorok a játék engine-jét használják. A *Metal Gear Solid*hoz hasonlóan ezek is elsőrangúak. [2] Így múlik el a világ dicsősége.

■KIADÓ:	Konami	■FEJLESZTŐ:	KCET
■MEGJELENÉS:	Június	■KORHATÁR:	15 éves kortól
■ÁR:	14900 Ft	■MŰFAJ:	kaland/horror







[1] A tévék jót jelentenek. Esetleg rosszat. [2] Ismét a WC-ben. Ejnye-bejnye, Harry. [3] A helyzet okot adhat némi aggodalomra.

HARRY ÉS A CSODALÁMPA

A *Silent Hill* az érdekes kameramozgás és a hangok mellett más rettenetet is tartogat. Harrynek több helyen is szüksége van a lámpájára - s a játék legihletettebb pillanatai éppen az ilyen szűk, sötét szobákban és alagutakban zajlanak.



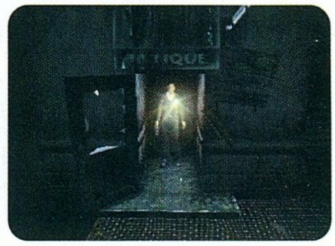
A lámpa halvány fénye legfeljebb arra jó...



...hogy könnyebben észrevedd a szörnyeket. Látványnak sem rossz.



A kamera időnként úgy fordul, hogy minél kísértetiesebb legyen...



...és véletlenül se lásd, hogy mi merre.

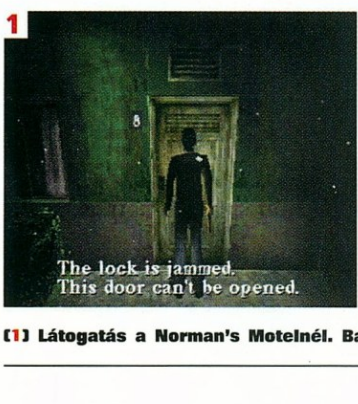
Harry kifarol, hogy elkerülje az ütközést, de az autót mégis sikerül összetörnie. Amikor magához tér, Cheryl már nincs ott a hátsó ülésen. Ahogy kiszáll a kocsiból, látja, ahogy a lánya eltűnik a távolban...

A PÁRBESZÉDEK NEHÉZKESSÉGE ELLENÉRE A SILENT HILL ATMOSZFÉRÁJA PÁRATLAN.

Harry Cheryl keresésére indul, és eközben *Silent Hill* viselt dolgaira is fokozatosan fényt derít. A konzolosok már hozzászoktak, hogy bárgyú, túlmagyarázott hollywoodi klisékkel hülyítik őket. Ehhez képest a *Silent Hill* néma, mint a sír. Bizonyos leírt, vagy elhangzó információkat nem magyaráz el rendesen, más helyeken viszont, ahol az ember fantáziája is működésbe lép, éppen hogy szájbarágós. Ennél is rosszabb, hogy a deus ex machinával elköveti a létező legsúlyosabb dramaturgiai hibát, és ehhez a fantasy/horror műfajt használja mentségül.

Az írott vagy elhangzó párbeszédek nem tartoznak a *Silent Hill* erős oldalai közé. A *Resident Evil*hez hasonlóan itt is többször követnek el merényletet az angol nyelv ellen. Az alámondás kritikán aluli. Az egyébként is suta párbeszédeket gyakran szakítják meg értelmetlen szünetek. Egyes lényegtelen szavak különös hangsúlyt kapnak, miközben kulcsfontosságú eseményekről monoton hangon értesülünk. Barry és Jill híresen gyenge párbeszédét a *Resident Evil*ből azért nehéz alulmúlni, de ez se sokkal jobb. Milyen kár.

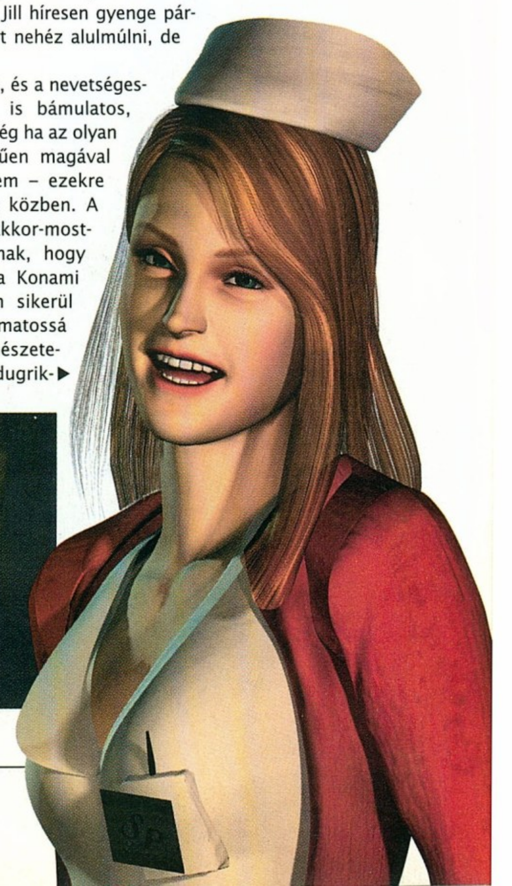
A párbeszédek nehézkessége, és a nevetséges-re sikerült alámondás mellett is bámulatos, ahogy kibontakozik a történet (még ha az olyan is), a hangulata pedig egyszerűen magával ragadó. Pánik, reszketés, félelem – ezekre fogsz legtöbbet gondolni játék közben. A *Resident Evil*-féle korongok az akkor-most-ijedj-meg módszerével dolgoznak, hogy lekössék a játékos figyelmét, a Konami legújabb eresztésének azonban sikerül tartóssá, majdhogynem folyamatossá tennie a rossz közérzetet. Természetesen ebben is vannak hátulról-rádugrik- ▶



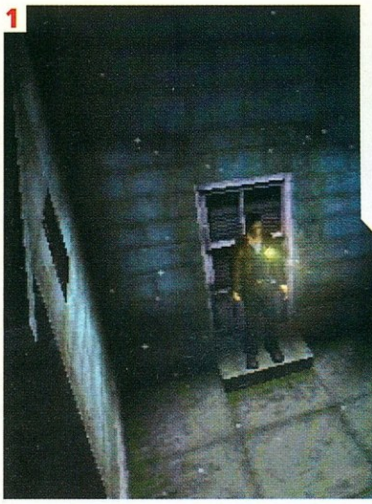




[1] Látogatás a Norman's Motelnél. Bates házon kívül van. [2] Aúúú! [3] Már nem fáj.



Próbajáték

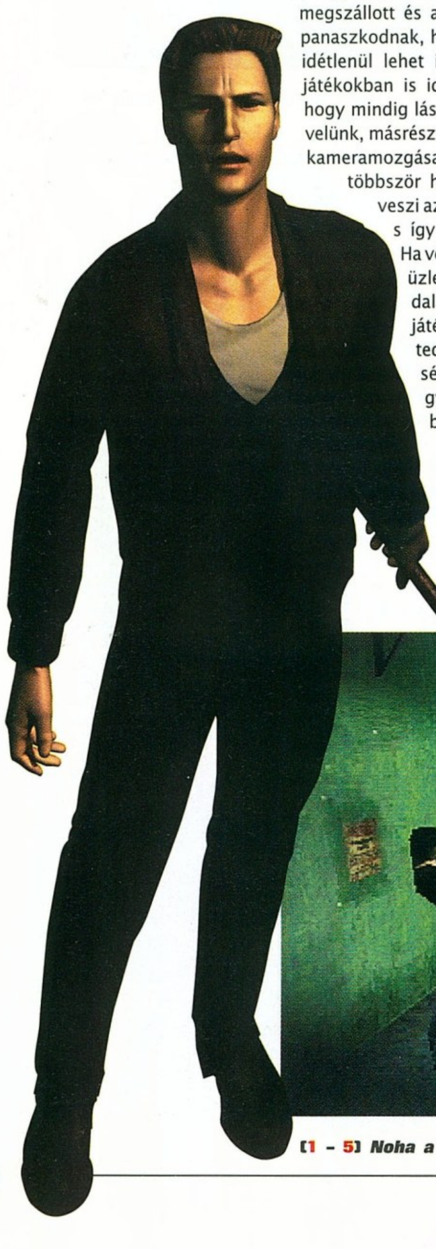








[1] Az ökörsütés nem jött össze. [2] Jé, egy másik ember! Legalábbis remélem. [3] *Silent Hill*ben furcsamód elég nagy a zaj. [4] Vér? Már megint?! Na de ennyi!?





▶ a-szörny típusú részek, de amit itt kapsz, nem is annyira a szívverésed gyorsítja, inkább a napi stressz mennyiségedet növeli.

Vegyük például a kameramozgatást. A megszállott és a kocajátékosok egyaránt panaszkodnak, hogy a 3D-s progikat elég idétlenül lehet irányítani. Még a legjobb játékokban is idegőrlő feladat úgy állni, hogy mindig lássuk, mi történik egyrészt velünk, másrészt körülöttünk. A *Silent Hill* kameramozgása ellenben zseniális. Legtöbbször hagyományosan hátulról veszi az adást, néha viszont vált, s így moziszerű lesz a hatás. Ha végigszaladsz a járdán, vagy üzletek, autók között sétálsz, oldalara „nyit" a kép, és rövid időre játékos helyett nézőként szemlélheted az eseményeket. Ahogy Harry kétségbeesetten rohan végig egy elhagyatott, ködös városon, az valami lebilincselő.

A *Silent Hill* tartogat még meglepetéseket. Néhány helyen a kamera oldalról követi, ahogy futsz – ilyenkor elfog a hányinger, nem tudod, hol vagy, és ha a helyzetet még akusztikailag is „élezik", egész egyszerűen kiver a hideg veríték.

Máskor viszont hirtelen egy helyben marad, hogy ne tudd, mi fog történni, vagy hogy hol a szörny. Más játékoknál az egész kínkeservesre sikerül, a *Silent Hill* azonban előremutató újításaival állva hagyja őket, és már-már mozi élményben részesít.

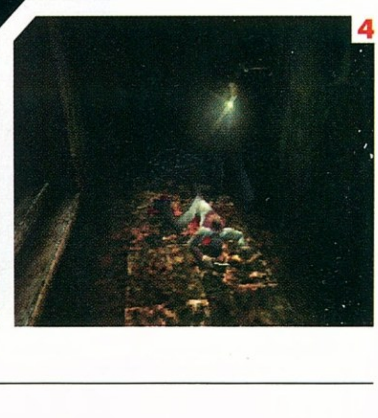
És ha a kameramozgás páratlan, akkor a hanghatásokra már nincs is jelző. Zene mint olyan, nincs benne, helyette különböző zajok, disszonáns hangok és tébolyítóan ismétlődő zörejek hallhatók, ami jól illeszkedik az egész játék noir jellegéhez. Legtöbbször nem is kell semmilyen fenevad a lelki nyomáshoz – a hangok is megteszik helyette. Ha valaki ismeri a *The Legend Of Hill House* című filmet, az valószínűleg tudja, mire gondolok.

Az effektek szintén elismerést érdemelnek. Átmész egy szobán, amikor bumm, valami nekiment a falnak. (Vagy inkábban alulról jött? Jaj, most mi lesz?) A gyereksírástól a vészjósló morajlásig a *Silent Hill*



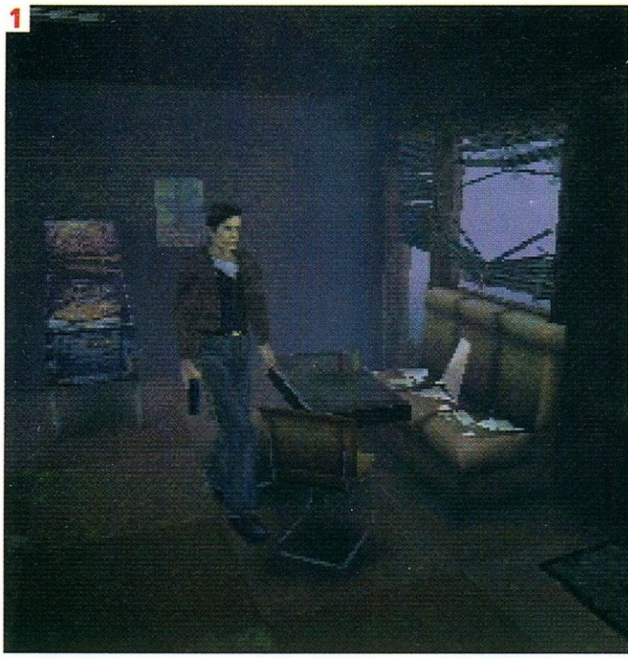




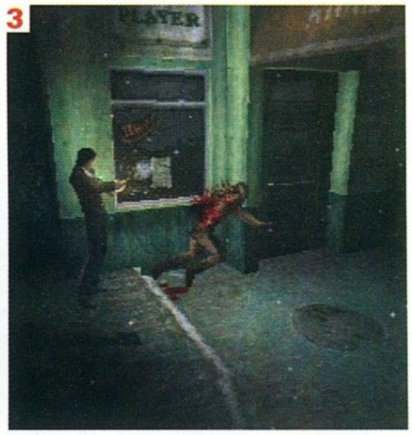




[1 - 5] *Noha a Silent Hill nem akciójáték, vannak azért pörgősebb részei. Íme néhány.*







[1] A *Silent Hill* itt kezdődik. Jobban mondva öt perccel korábban, ugyanebben a szobában, de mindent azért nem mondhatok el. [2] A szárnyas „fejvadászok" elől jobb lesz elmenekülni. [3] A szabálykönyvben ez nincs benne. Piha!

AZ ÁRULKODÓ SZÍV



Az ötlet olyan egyszerű. Miért nem jutott eddig senkinek az eszébe? Amikor Harry megsérül, a Dual Shock pad – ami ugye már neked is van – imitálja hősünk szaporábbá vált szívverését. Fogadjunk, hogy a Capcomnál már mindenki veri a fejét a falba...

atmoszférája sokat köszönhet a stúdiósoknak. A játék elején például találsz egy zsebrádiót, és egy hatásos jelenet alkalmával rájössz, hogy elektromos zörejeket sugároz, ha szörny van a közelben. Minél közelebb kerül, annál sürgetőbben vinnyog. Egyszerű ötlet, de nagyon frappáns.

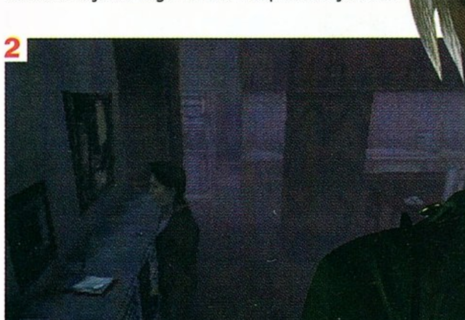
LEGTÖBBSZÖR NEM IS KELL SEMMILYEN FENEVAD A LELKI NYOMÁSHOZ – A HANGOK IS MEGTESZIK HELYETTE.

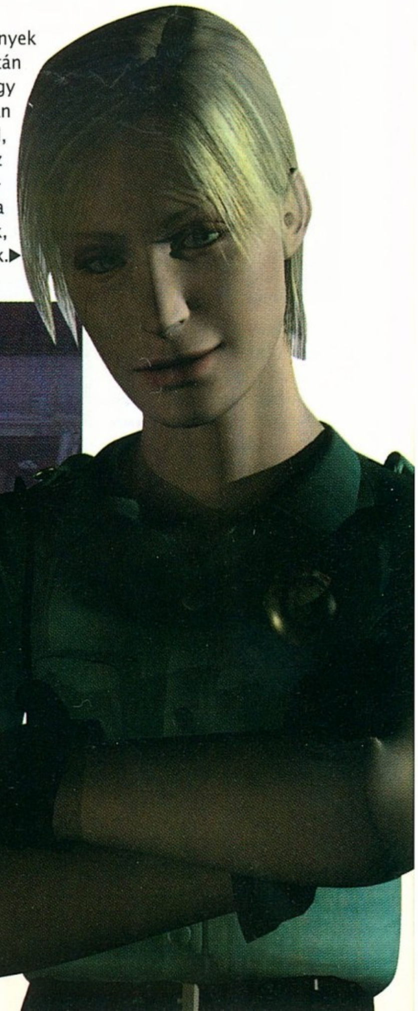
A *Silent Hill* szörnyei egyébként első alkalommal csalódást keltenek. Az első város lakónegyedeit mutáns kutyák és hárpiaszerű repülő lények lakják. A *Resident Evil 2* zombijaihoz képest ezek nem túl meggyőzőek, de csak, mert nem tudod, hová tedd őket. Ne felejtsük el, hogy akárhonnan nézzük is, ez nem egy 3D-s lövöldözős. Ha Harry elvét egy lövést, csak azért van, mert ő realisztikus hős, aki tud hibázni. Ő nem Lara, vagy Gabe a *Syphon Filter*ből, hanem egy sokkal problémásabb fickó. Ha ellenséggel van dolgunk, általában egyszerűbb és biztonságosabb is felkötni a nyúlcipőt. Fegyverekkel és husángokkal is elboldogulunk, ehhez azonban gyakorlás kell, ami pedig időbe telik.

Ahogy járod a Silent Hill-i utcákat, a szörnyek egyre fifikásabbá válnak. Egyikük láttán aztán tényleg végigfut a hideg az ember hátán. Egy furcsa, jetiszerű lényről van szó, ami tempósan ugrálva közelít. Ha egyszer megérzi a szagod, kitartóan követni fog. Ügyes ötlet, ahogy az ellenségek Harry mögött, de a látótereden belül tűnnek fel. Nyomogathatsz rendesen, ha le akarod rázni őket, mielőtt hátba támadnak, ráadásul a játék vége fel már csapatostul jönnek. ▶









[1] *Silent Hill*ben mindig hull a hó... [2] Szemle egy elhagyott szobában. Van itt valami érdekes?

Silent Hill

ISTEN HOZOTT A TÚLVILÁGON

A Silent Hill legfélelmetesebb része az Otherworld – a földi világ démoni megfelelője. Az [1] kép még „helyben" készült. [2] Ugyanez az épület odaát. [3] A földi-... [4]... és a túlvilág. Érted?! [5] A leghátborzongatóbb az, ha az Otherworldben jársz, de a falakon kívül. Az utakat és a gyalogösvényeket ilyenkor fémpallók helyettesítik. És mintha szörnyikéből is több lenne...



HA ÉJFÉL UTÁN FOGSZ HOZZÁ, FELEJTSD EL A NYUGODT ALVÁST. EGYSZERŰEN ANNYIRA JÓ.



▶ A *Silent Hill* mindenekelőtt kalandjáték, azaz tele van fejtörőkkel. Legtöbbször csak meg kell keresni valamit, máskor viszont feladványokat kell megoldanod, vagy részinformációkat összszeraknod. Szerencsére csak kevésszer történik meg, hogy a „kijáratot" keresve céltalanul lézengesz. A Konami jól eltalálta a nehézségi fokot. **A következő helyszín többnyire pontosan rajta van a térképen.** Ez csökkenti ugyan a játék élettartamát – nem kell sokat rohangálni a következő nyitott ajtót keresve –, de sokkal élvezetesebb szórakozást jelent.

A különböző helyszínek nyújtotta látvány nagyon meggyőző. A városban a bevásárlóközponttól az iskoláig minden apró részlet a helyén van. A készítők az utalások szintjén még a humorról sem feledkeztek meg. Az egyik bolt redőnyén például a „redrum" (a „murder" visszafelé) szó olvasható – ez ugye Stephen Kinget és a *Ragyogást* idézi. Az utcák híres horrorszerzők nevét viselik, Bachmantól (King álneve) Blochig (a Psycho írója). A vége felé még egy Norman's Motel nevű helyet is meglátogathatsz – erről legtöbbünknek egy bizonyos Bates lakhelye jut eszébe. Ezek persze csak apró érdekességek, de nagyon szórakoztatóak tudnak lenni, miközben *Silent Hill*ben kószál az ember.



Ezzel még koránt sincs vége az érdekességeknek. Nagyszerű fegyvereket szedhetsz össze a játék során, például láncfűrészt és szamurájkardot. Végkifejletből is öt különbözővel szolgálnak: négyet a játékmenettől függően nézhetsz meg, az ötödiket viszont csak akkor, ha egyszer már végigmentél. Utóbbi láttán halálra fogod röhögni magad – igazán jólesik az ilyesmi ennyi horror után.







[1] Nővér! [2] Sötét egy játék. [3] Ha akarod, kézifegyvereket is használhatsz.

A *Silent Hill* mérföldkő a videójátékok történetében. Ijesztőbb és hangulatosabb, mint bármi, ami előtte volt. Miközben játszol, eltátod a szád, és arra gondolsz: „Ez egyszerűen nem lehet igaz!" Ha napközben szakítasz rá időt, a nyüzsgés és a zaj miatt a Silent Hill hangulata sem jön annyira át. Ám ha éjfél után fogsz hozzá, felejtsd el a nyugodt alvást. Egyszerűen annyira jó.

Kár, hogy a Konami nem fektetett nagyobb hangsúlyt a párbeszédes részekre. A Silent Hill többi részéhez képest ugyanis a dialógusok amatőrre sikeredtek, és a hangulaton is nyomot hagynak. Az sem lenne baj, ha a játék valamivel hosszabb lenne – így körülbelül a Metal Gear Solid terjedelmére lehet számítani. Az előbbi klasszikushoz hasonlóan itt is a játékélmény a lényeg. A mozifilmek és a játékok között az a különbség, hogy az utóbbiak kevésbe befolyásolják a lelkiállapotot és nem hatnak annyira az érzelmekre. A Silent Hill azonban mindkettőt oly mértékben uralma alá keríti, hogy a laikus azt hihetné, minden játék ilyen. Ez persze nem így van, és ebben rejlik a Silent Hill titka. Kötelező darab.

James Price

Még ilyet...

Metal Gear Solid	10/10	
Tomb Raider 3	10/10	
Silent Hill	10/10	PSM02
Resident Evil	9/10	
Resident Evil 2	9/10	
Hard Edge	5/10	

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 02

GRAFIKA:	**Káprázatos. Az apró részletek megunhatatlanok.**	*10*
JÁTSZHATÓSÁG:	**Olyan, mint a szerelem. Nem ereszt...**	*10*
ÉLETTARTAM:	**Könnyű végigjátszani, de öt különböző befejezése van.**	*8*

Meghökkentően jó, a kalandjátékok alapműve. Ijesztőbb, mint a *Resident Evil*, és emlékezetesebb, mint a *Tomb Raider 3*. Korszakalkotó.

10 A TÍZBŐL

■KIADÓ:	Mindscape	■FEJLESZTŐ:	Starsphere Interactive
MEGJELENÉSI IDŐ:	Július	■KORHATÁR:	Nincs
■ÁR:	11900	■STÍLUS:	Sakk szimulátor

EGY JÁTÉKOS · MEMÓRIAKÁRTYA HASZNÁLHATÓ

1


2


3




5


4


[1] Az alapnézet [2] Gyalog mögé bújva védheted a királyt. [3-4] Néhány alternatív sakk-készlet [5] Fogadok, hogy ő nem sakkozó...

Chessmaster 2

A Wu-Tang Klán nagy sakk-rajongó. Pedig ők aztán nem afféle nőgyűlölő szürke muksók. Tehát a sakk - a legújabb divat...

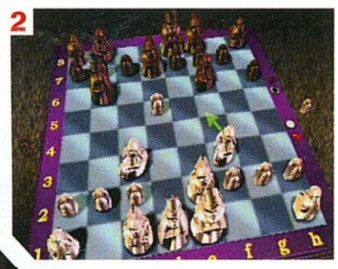
Minthogy az elektromosságot még nem találták fel az ősidőkben, a sakk töltötte be azt a tiszteletre méltó szociológiai szerepet, amit ma a *Tekken*. Ugyanaz a jók-a-rosszak-ellen séma. A játékosnak értenie kell a pszichológiához, mivel menet közben ki kell találnia az ellenfél szándékait. A sakkban speciális lépések is vannak - hogy is feledhetnénk a rosálást vagy a furmányos *En Passant* ütés-t, ugye? Úgyhogy már csak a történeti szempontok miatt is meg kellene venned ezt a programot.

Nem győztünk meg? Érthető. Bármennyire próbálnánk is bizonygatni, hogy ez a masina piszokul megizzaszt - nem hiszel nekünk, csak mert sakkról van szó? Ha sakkozni akarsz, az a fontos, vajon elég jól játszik-e? Ez utóbbi kérdésre határozott igen a válasz. Sőt, még jobban, piszok jól játszik. **A játék erőssége, hogy miközben (remélhetőleg) olyanok is megvehetik, akik csak alkalmi játékpartnert keresnek, a kezdőknek is hasznos segítséget nyújt.** Egyszerűen elérhető formában sokféle opció segíti az első, remegő kezű taktikai lépéseket. A *Chessmaster* örömmel mutatja be az egyes figurák mozgását, nem marad kérdéses, például, hogy hová is léphet a ló...



A tanultabbak számára megmutatja, mely bábuk vannak fenyegetve vagy lefogva. Az asszisztens funkciók fürgén dolgoznak, kaphatunk gyors tippet, vagy hosszabb magyarázatot arról, hogy esetleg a gyalog a D4-re miért lenne okos gondolat.

1


2


[1] A fantázia készlet, noha igen mutatós, nem túl praktikus. [2] Ez az egyáltalán nem szokványos taktika meghökkenti az ellenfelet.

A komputer ellenfelek szimulációi a történelmi nagymesterektől a kitalált karakterekig terjednek. Így lehetőséged van rá, hogy a "Kampány Mód"-ban egyre erősebb tudású ellenfelekkel mérkőzve mászd meg a ranglétrát. A megjelenítés ésszerű, 3D-s forgatást tesz lehetővé vagy teljes BBC2-stílust az alaposabb elemzésekhez. Még mindig nem győztelek meg? Akkor gondolj arra, hogy ezer év múlva melyik lesz a menőbb, a *Tekken* vagy a sakk? Hát igen, talán a *Tekken*.

Kieron Gillen

Még ilyet...

Sakkmester 3D	7/10
Sakkmester 2	8/10 PSM02

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 02

■GRAFIKA:	Patikatiszta, nehezen mondható vonzónak	4
■JÁTSZHATÓSÁG:	Az egyik legrégebbi játék és még mindig nyerő	8
■ÉLETTARTAM:	Míg el nem éred a nagymesteri címet...	8

Ez sakk. Ha játszani szeretnél vagy megtanulni a játékot, itt kezdd. Ha nem érdekel a sakk, ez a játék sem fog meggyőzni. Ez sakk - és a sakk ilyen.

8 A TÍZBŐL















[1] Nem mindegyik zombi, az álarcos bűnözőket is le kell lőni! [2] Hatalmas teremtmények tüzelnek rád. [3] A kameraállás gyakran ellened van. [4] Joan: egy hölgy két fegyverrel [5] Ezek az ócska típusok gyúlékonyak. [6] Úgy érezzük, hogy egy nyamvadt jelenet közeledik. Borzongás. [7] Igen-igen, véreznek.

Virus

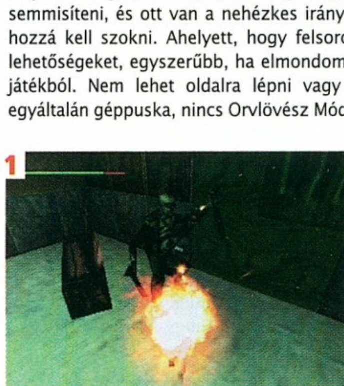
Nem gleccserből olvadt ki vagy a Mariana árokból tört fel, de biztosak vagyunk benne hogy még mindig az anyját okolja. Ismerd meg az idegen vírust, amelynek neve: Evil..

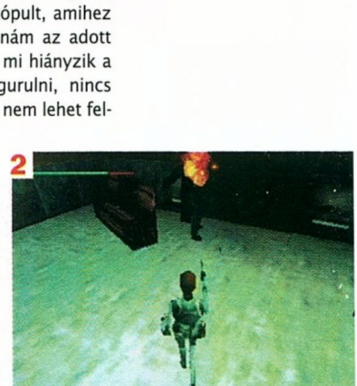
Ma már mindenki azt várja a játékoktól, hogy "szexisek" legyenek. Nem, nem Lara Croft visszatérő kis gömbpárosairól beszélünk, nem is a *FIFA '99* Ruud Gullit által inspirált szárnypróbálgatásairól. Arra gondolunk, hogy ha egyszer megtapasztaltad a *Metal Gear* zökkenőmentességét vagy a *Ridge Racer Type 4* gyorsan mozgó háttereit, akkor többet már nem akarsz a tegnap nehézkes játékaival játszani. Legfeljebb a *Virus* tervezői szerint.

Ez a *Virus* Nem tévesztendő össze az azonos nevű régi játékkal - ennek a története a Dark Horse (Sötét Ló) című képregényen alapul. Az idegenek mikroszkopikus formában érkeznek és arra törekednek, hogy mindent megfertőzzenek mutáns DNS molekulájukkal. Csak egy rendőrnő, Joan és a partnere, Sutter tudja megmenteni az emberiséget a kipusztulástól, melyet a vírusos betolakodók okozhatnak. Így alakul ki a 3D-s akciójáték, amelyben Joan állandóan lövöldözve fel-alá futkároz a folyosókon.

AZ IDEGENEK MIKROSZKÓPIKUS FORMÁBAN ÉRKEZNEK MEG, ÉS ARRA TÖREKEDNEK, HOGY MINDENT MEGFERTŐZZENEK MUTÁNS DNS MOLEKULÁJUKKAL.

Vannak lenyomható kapcsolók, vannak ember formájú ellenségek és statikus védőpajzsok, amiket meg kell semmisíteni, és ott van a nehézkes irányítópult, amihez hozzá kell szokni. Ahelyett, hogy felsorolnám az adott lehetőségeket, egyszerűbb, ha elmondom, mi hiányzik a játékból. Nem lehet oldalra lépni vagy gurulni, nincs egyáltalán géppuska, nincs Orvlövész Mód, nem lehet fel-





[1 - 2] Ez ugyan egy nagyfiú, de nagyjából az irányába célozva, folyamatosan nyomott tűzgomb mellett nem húzza sokáig. A küzdelem fájdalmasan egyszerű

EGY JÁTÉKOS | D-SHOCK/ANALOG VEZÉRLŐVEL JÁTSZHATÓ | MEMÓRIAKÁRTYA HASZNÁLHATÓ

KIADÓ:	Cryo Interactive	FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Megjelent	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14400	MŰFAJ:	3D akció/kaland

1

2

3


A JUTALMAD ISMÉT EGY HOSSZAS LÖVÖLDÖZÉS AZ ÖZÖNLŐ ELLENFELEKRE, BÁR EXTRA FEGYVEREKKEL, MINT PL. UZI ÉS BAZOOKA

és lecélozni, nincs igazi látványbeli különbség a közeli és a távoli robbantások között. Az ellenség nem hátrál meg, ha sortüzet nyitsz rájuk, és láthatóan nem képesek rendesen megkerülni a földön fekvő bajtársaikat. Még holtukban is akadályoznak, nem tudsz rajtuk keresztülsétálni, míg csak szegényesen megtervezett testük el nem bomlik. Tulajdonképpen minden ütközet ugyanaz – kinyitod az ajtót, belépsz a szobába, felkapcsolod a villanyt, és egy csapat ellenség jelenik meg. Aztán sortüzet nyitva hátrálsz, közben ügyelve, nehogy nekimenj a falnak, vagy lelőjön az ellenség, aki természetesen mindig gyorsabb és ügyesebb, mint te.



A látvány elfogadható, de a kivitelezés nem. A játék szinte csak a folyosókra és szobákra korlátozódik, ezzel is csökkentve a kihívás mértékét.

Ha egyhelyben állva forgatod Joan-t, a környezet elég gyorsan mozog, azonban ha megpróbálod körbe futtatni, a gyengeségek azonnal szembe tűnnek. A lassúság miatt a lövések elől sem tudsz elmenekülni. Talán hajlandó lennél megbocsátani ezt a brutális egyszerűséget, ha ügyesebben építették volna fel a játékot. Ehelyett nincs restart (újrakezdési) pont, és nincs lehetőség arra, hogy a lőszer és az egészség-szint egy részét megtartsd, mindig újra kell kezdened az elejétől a pályát, míg meg nem ölöd a megfelelő főnököt vagy meg nem találod a jó kapcsolót. Ha mégis rendületlenül kitartasz, a jutalmad ismét egy hosszas lövöldözés az özönlő ellenfelekre, bár extra fegyverekkel, mint pl. Uzi és bazooka, de hiába lesz nagyobb a tűzerő, nem ejt rabul a játék.

Hogy a *Metal Gear* és a *Tomb Raider 3* világában mi szükség van az ilyen selejtes 3D szörnyszülöttre, mint a *Virus*, azt nem lehet tudni. Csak a rakás aljára kerülhet. Hiszen ugyanennyiért már megkaphatod a *Resident Evil*-t és a *Fade To Black*-et vagy a teljes *Metal Gear Solid*-ot vagy a *Tomb Raider*-t és a *Tomb Raider 2*-t vagy a *Die Hard Triológiát* és a *Doom*-ot vagy... Akár azt is...

Pete Wilton

4

5


[1] A tazer mozdulatlanná teszi az ellenséget. [2-3] Bárcsak tudnánk oldalra lépni. [4] Összességében rendben. [5] "Találd meg az Evil-t és pusztítsd el" Röviden ennyi a feladat.

EGY KICSIT A MOZIRÓL

A *Vírus* a Jamie Lee Curtis és Billy Baldwin filmbéli alakításán és a Dark Horse című képregény történeten alapszik. Joan ugyanaz a figura, mint a filmbéli Kit (Curtis), Sutter pedig Steve-et (Baldwin) testesíti meg. A forgatókönyv megegyezik, a játék helyszíne eltér a filmétől, mert a Cryo úgy érezte, hogy a hajó a játék számára túl korlátozott lenne...




A *Vírus*-t a mozikban "*Aliens* on a boat" ("Idegenek a hajón") címmel játszották. Nem rossz, mi?

1

2


[1-2] Nem csoda, hogy Joan sápadtnak és soványnak tűnik, hiszen mindig a szennyvízcsatornákban és a koszos folyosókon mászkál.

Még ilyet...

Silent Hill	10/10	PSM02
Metal Gear Solid	10/10	
Tomb Raider 3	10/10	
Resident Evil 2	9/10	
Resident Evil	9/10	

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 02

GRAFIKA:	Működőképes, de nem szép	5
JÁTSZHATÓSÁG:	Ostoba, ügyetlen, kiszámítható	4
ÉLETTARTAM:	Frusztráló és ismétlődő	3

Fegyverek, szörnyek, feladatok... Miért ilyen sikertelen mégis? Azért mert rosszul és hanyagul kivitelezett. Még a *Resi Evil* gyenge utánzatának sem lehet titulálni, egyszerűen szegényes.

4 A TÍZBŐL







[1]] Fordulj rá, és repülj át a karikán, hogy elérd a pálya végét. [2 - 3] A nap végén már csak arról van szó, hogy hogyan győzzük le a börtön játszóterének Daddy-jét . Ami kegyetlenül nehéz...

Aironauts

„Állítsd meg a galambot!..." – a rajzfilmbűnözők, Dastardly és Mutley, A Villámkupolába készülnek belépni. Vagy valami hasonló kalamajkába...



Na jó, elárulom mi történt. A fejlesztők közül gyermekkorukban sokan megszállottan nézték a *Wacky Racers*-t, az *Arnie in Running Man*-t, és a *Gladiátorok*at a Tv-ben, és most rájöttek: „Ohó! Ebben egy videojáték lehetősége rejlik!" – És teljesen igazuk volt.

Megalkotni a média legfőbb urát Bob McGuffin néven, bűnözőket kihozni egy futurisztikus börtönből, és ezért cserébe kirobbantatni velük egy légi háborút – ez remek alapötlet egy videojátékhoz. Mi több, jól is hangzik.



Pörgő, ügyesen manőverező mechanikus szörnyek repkednek a bonyolult elrendezésű szintek között, megszórva az ellenséget súlyos károkat okozó, nagy lőtávolságú lövedékekkel – így szórakoztatták a TV-ben a két és fél milliárdos nézőközönséget. A nyertes díja? Szabadság.

Ezek után számos ok miatt sajnálatos, hogy az Aironauts rosszul sült el. A gépek, – melyekkel a szintek között lehet száguldozni – állítólag színvonalas, futurisztikus repülő masinák. Úgy kellene fordulniuk, mint Douglas Badernek a Spitfire-rel, de a valóságban egy emeletes busz is jóval mozgékonyabb. Még a különleges, 180°-os pördülés is csalódást keltően hosszú ideig tart. Nézzünk egy példát, hogy mikor okoz ez valóban kellemetlenséget: próbálj csak harcba szállni az őrökkel! Egyszer eltalálod az ellenfelet, erre az szorosan mögéd kerül, majd követi minden mozdulatodat, egyszóval lehetetlenné teszi, hogy a célkeresztbe kerüljön. A negyedik szint után ez már egyszerűen bosszantóvá válik.

Az egész játék 11 szintből és egy gyakorló arénából áll. Sajnos nincsenek rejtett pályák vagy karakterek, és bár a játék hirtelen sokkal nehezebbé válik a negyedik szint körül, ez még mindig nem elég kihívás, hogy sokáig szórakoztató maradjon. Mindezt fokozandó csak egyedül lehet vele játszani. Néhányan valószínűleg látnának fantáziát a kétszereplős, osztott képernyős légi csatákban, amivel egyben a játék élettartama is megnőne. Manapság azonban, a 40 órás játékidők korában még az se lenne elég.





[1 - 2]] Méltóságteljes lomhasággal repülnek keresztül az égen. Az ellenkezőjét várná az ember.

KIADÓ:	Red Storm	FEJLESZTŐ:	Red Lemon
MEGJELENÉS:	Július	KORHATÁR:	Három év fölött
ÁR:	14900	MŰFAJ:	Repülős lövöldözős





[1 – 3] Szuper gyorsnak és manőverezhetőnek tűnik, de nem az. Esküszöm. Tartsd oda a gyenge oldaladat valamelyik főnöknek, és nagy bajban leszel.



Grafikailag is elavult egy kissé. Biztos, hogy egy évvel ezelőtt még eladható lett volna, de mivel azóta más fejlesztők folyamatosan tágították a PlayStation technikai határait, így ma már nem veszi fel a versenyt az újabb játékok színvonalával.

Ahhoz, hogy a kietlen futurisztikus környezeti hatást megteremtsék, letompították a fényeket, hogy csak alig láthasd a kiszemelt célpontot, amint az végigszáguld az arénában. A felépítés gyenge, a távolságmérő hihetetlenül nehézkes és a színek árnyalatában versenyezhet a WipEout 2097-vel, hogy melyik a rikítóbb. Milyen kár, mivel egy kicsit tisztább/érthetőbb szerkesztéssel kifejezetten könnyebbé tudták volna tenni a játszhatóságot.

A zenei hátterek is csalódást okoznak. A csörgő-zörgő technot is beleértve, elég gyenge a stereo hatás és habár a hangzáson érződik, hogy zene, távol áll a dance és indie lüktető ritmusától, mely más játékoknak nagyobb élvezhetőséget kölcsönöz.

EGY EMELETES BUSZ IS KISSEBB ÍVBEN FORDUL, MINT EZEK A GÉPEK. MÉG A 180°-OS FORDULÁS IS TÚL SOK IDŐT VESZ IGÉNYBE.

Az Aironauts ötletnek jó és eredeti ötlet, de megfelelő színvonalon kellett volna kivitelezni ahhoz, hogy vonzó játék válhasson belőle. Sajnos, ez a változat igen szegényesre sikeredett. Ha egy kicsivel több figyelmet fordítanak a részletekre, emlékezetes darab lehetett volna. Hát ezért érezzük úgy, hogy ez a játék egy kihagyott lehetőség.

Dan Mayers






[1] Sajnos, a célzás nem erőssége játéknak [2 – 3] „Szállj, csak szállj tovább..." Egy szárnyas emeletes busszal nem is olyan egyszerű. [4] Válassz magadnak egy foglyot, bármilyen foglyot...

Még ilyet...

Thunderhawk 2	8/10	
Air Race	7/10	
Aironauts	4/10	PSM02
Wing Over 2	4/10	PSM01

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 02

GRAFIKA:	Nehézkes, homályos és a szintek túl kicsik	4
JÁTSZHATÓSÁG:	Nem elég gyors	5
ÉLETTARTAM:	A csalódás miatt gyorsan süllyesztőbe kerül	4

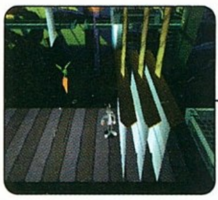
Egy nagyszerű játék rejlik benne... valahol. Kicsit több gondossággal és jobb kivitelezéssel élményt nyújthatott volna.

4 A TÍZBŐL

Bugs Bunny: Lost In Time

Most először valóban vártunk egy játékot, méghozzá Tapsi főszereplésével - azonban az Infogrames egy szánalmas produkcióval csapta agyon a szórakozásunkat

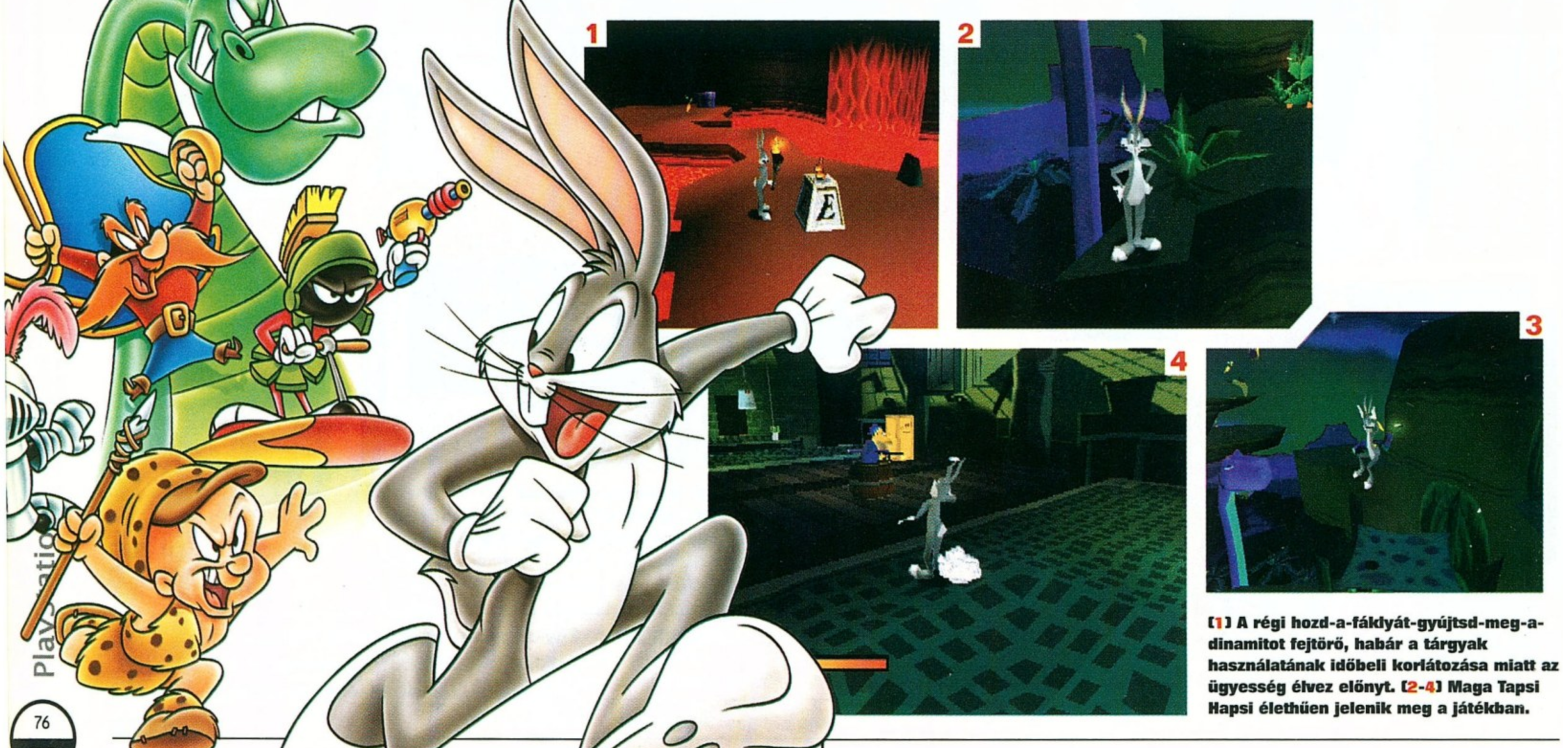
Bár az olyan játékokat, melyek nem törekszenek a realisztikus külsőre, már eddig is rajzfilmszerűnek kellett titulálni, sok időbe telt, míg a világ leghíresebb, valódi rajzfilm figurája megérkezett a PlayStation-re. Bart Simpson-on és a *South Park* szereplőin kívül Tapsi Hapsi az eredeti, életre keltett népszerű sztár, aki mindig kész arra, hogy csípős megjegyzésekkel (vagy egy rúd TNT-vel) visszavágjon a nehézkes járású ellenségnek. Bár Tapsi ideális sztár a PlayStation kalandjaihoz, mégis sok munkát kíván, hogy a videojáték hőse hű mása legyen az eredeti rajzfilm szereplőjének. **Tapsi répát eszik, hogy újra feltöltődjön energiával, nagy fülei segítségével puhán landol akárhol, és fenéken billenti ellenfeleit.** Félretéve a tényt, hogy a hangját egy szegény kocsmai impresszionista kölcsönzi, egészen hihető, hogy ő valóban Tapsi Hapsi, ahogyan azt Chuck Jones elképzelte. Tapsi összes megszokott ősellensége azon van, hogy meghiúsítsa a küldetéseket, sőt még a Warner Bros legújabb katalógusának szereplői is feltűnnek, mint pl. Rocky és Mugsy, akik ismert '30-as évekbeli gengszterek. Ahogy a 3D-s játék feldolgozza a 2D-s rajzfilm-világot, annak alapján a *Bugs Bunny: Lost In Time* egészen tetszetős. Akkor mégis hol rontották el? A játék helyszínét nem okolhatjuk. Tapsi Hapsi egy varázs-kanálisban ragadt, és a csatorna kijáratán keresztül próbál megmenekülni, amin senki sem elégedetlenkedhetne, ha a játék tele volna eredeti és lebilincselő platform-cselekményekkel.



A Bugs Bunny: Lost In Time-ban hősünk megreked a végtelen tér-időben. A kőkorszaktól a középkoron át, a futurisztikus X Dimenzióig minden helyszínen az a cél, hogy elegendő órát gyűjtsünk össze ahhoz, hogy Tapsi visszatérhessen a jelenkorba. Az előrejutás nem lineáris, és mindig meghatározott számú óra szükséges ahhoz, hogy az egyes korszakokba átugorhassunk. A korszakokon belül számos szint és bonusz szint van, ami félelmetes mélységet kölcsönöz a játéknak.

> HŐSÜNK MEGRAGAD A VÉGTELEN TÉR-IDŐ KONTINUUMBAN. VALAHOL A KŐKORSZAK ÉS A KÖZÉPKOR KÖZÖTT.

A probléma akkor kezdődik, amikor kiszállsz az időgépből és átsétálsz egy szilárd kősziklán. Ez nem történhetne meg, ugye? Aztán megkísérled, hogy ráugorj egy rúdra, és rádöbbensz, hogy teljesen véletlenszerűen működik, hogy Tapsi megkapaszkodik-e vagy sem. Az érzéketlen irányításnak, a zavaros színhelyeknek és a



[1] A régi hozd-a-fáklyát-gyűjtsd-meg-a-dinamitot fejtörő, habár a tárgyak használatának időbeli korlátozása miatt az ügyesség élvez előnyt. [2-4] Maga Tapsi Hapsi élethűen jelenik meg a játékban.

■KIADÓ:	Infogrames	■FEJLESZTŐ:	Behaviour
■MEGJELENÉS:	Már megjelent	■KORHATÁR:	Nincs
■ÁR:	14900	■MŰFAJ:	3D platformer színjáték

1

2

4

3


[1-4] Még a gengszterek fenéken billentése, a TNT felrobbantása és az egykerekűn való biciklizés sem tudja palástolni a játék ismétlődő és frusztráló természetét.



bizarr kameraállásnak köszönhetően - a fontos pillanatokban Tapsi gyakran a tárgyak mögött helyezkedik el, vagy - miután nem láthatod a megfelelő szögből - **többször is a tengerbe pottyansz vagy lezuhansz a sziklák pereméről. Még repülő szőnyegek vagy trambulinok sincsenek, melyek feltartóztathatnák Tapsit a zuhanás közben** - ehelyett gyalázatos módon visszakerülsz a szint elejére.

Úgy tűnik, hogy a véletlenszerű tényezők frusztráló jelenléte az egyetlen igazi akadálya annak, hogy gyorsan végig lehessen jutni a pályákon. A játék tartalmazza a platformokban megszokott elemeket, mint pl. a "verem nyílásokat", amin keresztül át feljuthatsz a magasabb szintekre, vagy fáklyákat kell gyűjteni, amikkel később meggyújthatod a dinamitot. Ha ezek az egyszerű feladatok is a zavarba ejtenének... nos, Tapsi idegesítő tanácsadója úgyis minduntalan megjelenik, és kielemzi a helyzetet, elárulva, hogy mit tegyél. A későbbi korokban van ugyan egy pár eredeti fejtörő, főleg azok, amelyekben Tapsi mágikus varázslatait kell használni, de mire ideáig eljutnál, már valószínűleg elfogy a türelmed. Még a számos kiegészítő játék és bonusz szintek sem érnek annyit, hogy tönkre tedd az idegeidet a továbbjutás kedvéért. Ezekben általában Yosemite Sam (Rissz-Rossz Sam) vadászkéssel támad

A JÁTÉK TARTALMAZZA A PLATFORMOKBAN MEGSZOKOTT ELEMEKET, MINT PL. A VEREM NYÍLÁSOKAT, AMIKEN ÁT FELJUTHATSZ A MAGASABB SZINTEKRE, ÉS GYŰJHETSZ FÁKLYÁKAT IS.

rád, míg te megpróbálsz a fejére ugrani, ezzel védve magad. Szemét.

Túl egyszerű lenne megbocsátani a játék nyilvánvaló hibáit azzal, hogy egyszerűen a fiatalabb játékosoknak címezzük. Hiszen minden 6 éves kis játékos is felismeri, ha minőségi platformer-rel játszik. Az idősebbek pedig szeretnék viszontlátni a Looney Tunes sziporkáit, ahogy Elmer Fudd kergeti a "nyulat" és ahogy a furcsa üllő lepottyan az égből. Ehelyett a játék maga egy nagy zűrzavar. És sajnos, "ennyi volt, srácok!" - ahogyan azt Tapsi mondaná.

Sam Richards

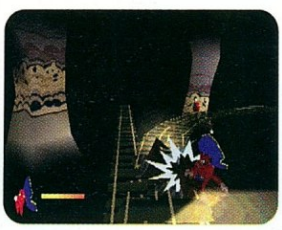
A BOLONDOS BANDA

A Warner Brothers kedvenc szereplői mind feltűnnek a *Bugs Bunny: Lost in Time* során, és az a feladatuk, hogy hősünket eltérítsék időutazásos küldetésétől.



ELMER FUDD

Olykor vadászöltözetben jelenik meg, aki megkísérli Tapsi fenekét egy mordállyal kilyuggatni, máskor barlanglakóként tűnik fel, aki nyúlhúsra vágyik.



RISSZ-ROSSZ SAM

A bajszos törpe először kalózként bukkan fel, papagájjal és néhány nyolcevezős hajóval. Az egyik szintet mókásan "What's Up Dock"-nak (mi a helyzet, hapsikám) nevezték el.



DODÓ KACSA

Az egyik bizarr jelenetben idegen külsőt kölcsönöz - saját képét Tapsiéra változtatja, ezzel is meggyőzve Elmer Fudd-ot, hogy ez most a nyulak szezonja.



MARSLAKÓ MARVIN

A kis fickó a világűrben egy űrállomást birtokol, amely különböző csodálatos varázslatokra képes. Bébi Marvinokat hoz létre, s ezek kellemetlenségeket okozhatnak.

Még ilyet...

Crash Bandicoot 3	9/10
Pandemonium	9/10
Croc 2	8/10
Crash Bandicoot 2	8/10
Bugs Bunny: Lost In Time	5/10 PSM02

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 02

■GRAFIKA:	Hű a rajzfilmhez, de elég kezdetleges	6
■JÁTSZHATÓSÁG:	Frusztráló és képzeletszegény	4
■ÉLETTARTAM:	Sok minden van benne, de eléggé egyhangú	5

A legnagyszerűbb rajzfilm figura, a répát rágcsáló nyuszi, rosszul van megformálva ebben a csalódást keltő platformerben. Hiányzik belőle a változatosság és az egész túlzottan véletlenszerű.

5 A TÍZBŐL

Capcom Generations

A Capcom egy letűnt korba kalauzol, amelyben a játszhatóság csupán a fel-le, és a jobbra-balra mozgásokból, na meg a lövöldözésből állt. Kifulladásig ismételgetve.

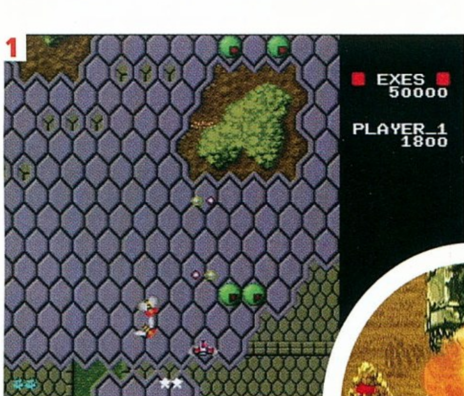
Ma már nem készítenek olyan játékokat, mint régen. Ennek meg is van az oka. A mai poligon-dús versenyekhez, platformokhoz és lövöldözős játékokhoz képest a klasszikus 'oldie'-k játszhatóságát leginkább egy faragatlan fadarabhoz hasonlíthatnánk. A *Space Invaders* azért volt nagy szám a 80-as években, mert senki nem tudott nála jobbat. Ezzel együtt is sokaknak jelent szép emléket egyszerű, jobbra-balra mozgó, lövöldöző mechanikája. A nosztalgia elhalványítja azt a tényt, hogy **miután elveszett városokon szökdeltél végig Lara Croft-tal, őröket fojtottál meg a *Metal Gear Solid*-ban, vagy Dodge Viper-eket vezettél vakmerően a *Gran Turismo*-ban, az egysíkú, retro-érzetű lövöldözősök hihetetlenül lehangolóak tudnak lenni.**



A Capcom elszántan és diadalittasan 13 ódon "pénzbedobós" klasszikusát préselte össze négy PlayStation lemezre. Egyik program sem használja ki a konzolban rejlő őserőt. Ez a csillogó, kompakt négyesfogat alkotja a *Generations* kollekciót, ezt az emlékeket ébresztő mini antológiát, amely a tegnap játék-kihívásait kelti életre. A lövöldöző kis repülőktől a lövöldöző kis fickókig a *Generations* azt bizonyítja, hogy bármilyen rózsaszín emlékeink is vannak az *1942*, *a Ghost 'N' Goblins*, *a Commando* vagy hasonló kaliberű játékokról, az emlékek több örömöt adnak, mint az újrajátszásuk. A játékok hiányosságait az azóta eltelt tíz év fejlesztései még inkább kiemelik. Emlékezzünk arra, hogy a lemezeken található játékok abból a korszakból valók, amikor a szintek nehezebbé válása csak a játéksebesség növekedéséből állt.

A három második világháborús játékot tartalmazó első lemez (Disc One) is példa erre, melyen a szépemlékű *1942*, a meglehetősen hasonszőrű *1943* és a szinte teljesen azonos *1943 Enhanced* található. Mindhárom a 80-as évek lövöldözős vonulatát követi, egy kis második világháborús körítéssel megspékelve. A játékos egy szegényesen felszerelt vadászgéppel repül a lövegállásokkal tarkított, függőlegesen gördülő táj felett, amelyet

A LEMEZEKEN TALÁLHATÓ JÁTÉKOK ABBÓL A KORSZAKBÓL VALÓK, AMIKOR A SZINTEK NEHEZEBBÉ VÁLÁSA CSAK A JÁTÉKSEBESSÉG NÖVEKEDÉSÉBŐL ÁLLT.

1




2

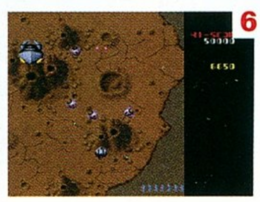

3


8


5


4


7

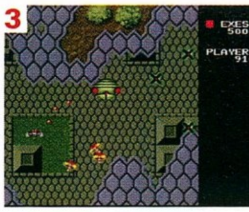

6


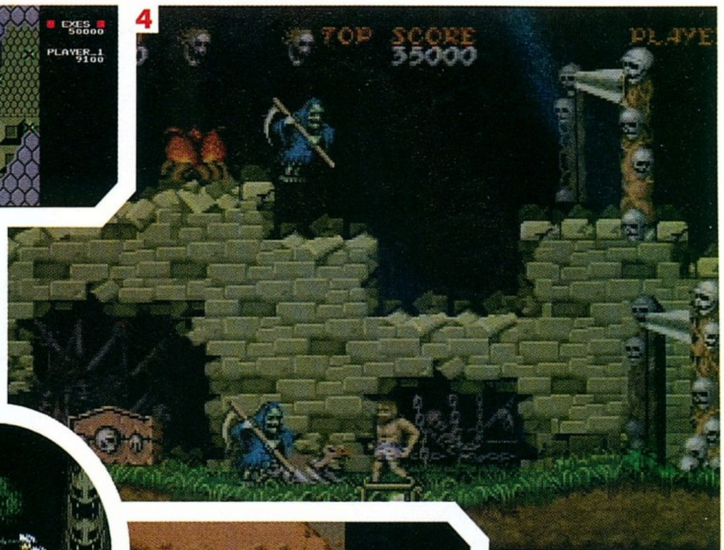
[1] A futurisztikus Exed Exes. [2] A legendás Commando. [3] A Higemaru hordóhajigáló hajósa. [4] Az 1942 a lövöldözős irányzatba második világháborús színt vitt. [5] Mercs – avagy a pénzbedobós Rambo. [6] Az értelmetlen Vulgus. [7–8] Ghosts & Goblins, a kísértet-platform.

EGY JÁTÉKOS	MEMÓRIAKÁRTYA HASZNÁLHATÓ				
		KIADÓ:	Virgin Interactive	FEJLESZTŐ:	Capcom
		MEGJELENÉS:	Július/Augusztus	KORHATÁR:	Nincs
		ÁR:	14900	MŰFAJ:	Retro arcade válogatás















[1] Gun Smoke - képzeld el a Commando-t a Vadnyugaton. [2] 1943. [3] Az Exed Exes cikázó, rovarszerű idegenjei. [4] Ghouls & Ghosts - nagyobb és jobb, mint klasszikus elődje. [5] A Vulgus elég jellegtelen, 1942-az-űrben klón. Nagyon egysíkú. [6] Nagy rakás egyszemélyes-hadsereg marhaság a Mercs-ben.

ellenséges repülőgépek védenek. Űrbeli rokonaihoz *(Galaxian, Phoenix*, stb.) hasonlóan itt is egyszerű a feladat: el kell pusztítanunk minden kavargó, tűzokádó grafikát, amelyre rátalálunk, a váratlanul megjelenő főnökök levadászásával pedig rekord pontszámot érhetünk el. Minél több pontot halmozunk fel, annál jobban feszíthetünk barátaink előtt.



A második lemez a *Ghosts 'N'* trilógiának ad helyet, és az eredeti *Ghosts 'N' Goblins*-t, a grafikai szempontból feljavított folytatást, a *Ghouls 'N' Ghosts*-ot, valamint az extra szintek gyűjteményét, a *Super Ghosts 'N' Goblins*-t tartalmazza. Ha nem emlékeznél a *Ghosts 'N' Goblins* pénzbedobós, vagy Commodore 64-es változatára: egy lovagot irányítasz, aki oldalirányban gördülő, démonoktól hemzsegő platform-szinteken halad át, hogy megmentsen egy elrabolt hercegnőt - gyakran egy szál gatyában.

A harmadik lemez japán furcsaságokat rejt; a *Vulgus-t* (futurisztikus *1942* klón), a *Son Son-t* (oldalirányba gördülő platform), az *Exed Exes-t* (még egy *1942*-stílusú gombnyomkodós mű) és a *Higemarut* (te vagy a kis tengerész, és egy hajó fedélzetén rohangálva hordókat kell dobálnod a csúnya rossz kalózokra...). A gyűjtemény utolsó három játéka megmutatja, hogy jó ötletek bármilyen formában megjelenhetnek. Az *1942* függőlegesen gördülő robbantgatós alapjaira épül a *Commando*, amelyben a repülőgépet egy katonára





[1] Ha a lovagod a *Ghost 'N' Goblins*-ban elveszti a páncélzatát, gatyában kell teljesítenie a pályát. [2] *1943* - új bevezetés, új tájakon, új csapatokkal.

KÉTSÉGTELENÜL MINDENKI TALÁLHAT ITT MAGÁNAK VALAMIT – AZ EKLEKTIKUS JAPÁN JÁTÉKOKTÓL A *COMMANDO*-IG ÉS AZ *1942*-IG.

cserélték, így gyors és meglepően eszeveszett gránátdobáló és gyalogos-lepuffantó játék kerekedett belőle. A *Mercs* még tovább ment, a *Commando* vívmányait jobb grafikával és még őrültebb fegyverekkel fejlesztette tovább, a *Gun Smoke* pedig valójában a *Commando* vadnyugati testvére. Lassúbb iramú változat, amelyben jobbra és balra lőhetsz, sőt akár egyszerre mindkét irányba is, miközben cowboyod lassan sétálgat a hollywoodi környezetben.

Kétségtelenül mindenki találhat itt magának valamit – az eklektikus japán játékoktól, amelyekről bizonyára még sosem hallottál, a *Commando* és az *1942* keményvonalas, nosztalgia ébresztő öröméig. Valóban van ezeknek a játékoknak egy sajátos vonzerejük, de még a háttér-információk hozzáadásával (minden játékhoz saját képgyűjtemény, ellenség-adatbázis, játékstratégiák és titkok) is csak rövidtávú érdeklődésre tarthatnak számot. A játékok arcade szempontból tökéletesek, de végtelen ismétlésre lehet szükség a legtöbb játék befejezéséhez – s ez értelmetlenné teszi, hogy újrajátsszuk őket. Bármibe is kerül ez a boltokban, biztos, hogy nem éri meg.

Dean Evans

Még ilyet...

Bubble Bobble 2	8/10
Namco Museum Vol.1	7/10
The Atari Collection 2	7/10
Namco Museum Vol.2	6/10
Namco Museum Vol.3	6/10
Namco Museum Vol.4	4/10
Namco Museum Vol.5	4/10
Capcom Generations	3/10 PSM02

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 02

GRAFIKA:	A felülről lefelé haladó sprite-alapú zűrzavar csodái	3
JÁTSZHATÓSÁG:	Fuvallat a múltból, amely még mindig szórakoztat	5
ÉLETTARTAM:	A mélység nem a retro erőssége	1

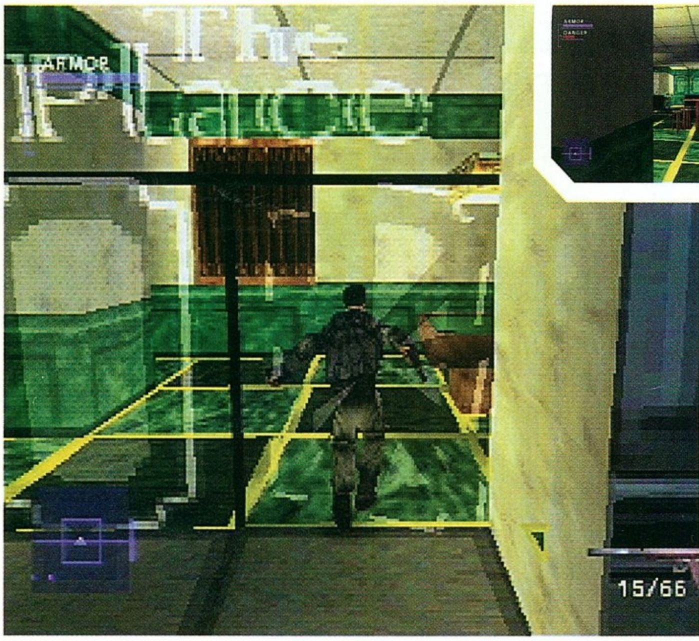
Ha csak nem kapott el lázas vágy a sekélyes régiségek újrajátszására, ne engedd, hogy a szép emlékeid és a nosztalgiaérzet megcsapolják a pénztárcádat.

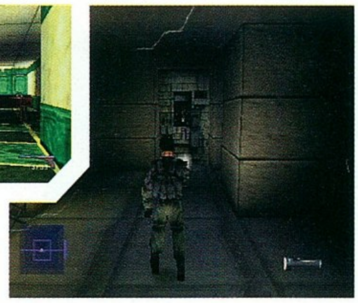
3 A TÍZBŐL

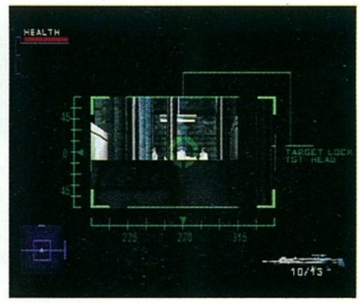
SZIGORÚAN TITKOS

AZT GONDOLTÁTOK, HOGY EBBEN A HÓNAPBAN MEGKAPJÁTOK A *LEGACY OF KAIN* KALAUZT? SAJNOS NEM, BARÁTAIM. AZ EIDOS VÁMPÍRJAI AUGUSZTUSRA HALASZTOTTÁK A JÁTÉK MEGJELENÉSÉT, EZÉRT HELYETTE EGY ORVLÖVÉSZETI SEGÉDLETET, MÁSNÉVEN *SYPHON FILTER* LEÍRÁST OSZTUNK MEG VELETEK. KELLEMES VADÁSZATOT...

SYPHON FILTER 1. RÉSZ







ELSŐ SZINT:

GEORGIA STREET

Kerüld ki a rendőrkocsit és a CBDC emberét, majd indulj el a jobb oldali utcácskán! Menj a metróvonal felé és vadászd le a tetőn sunyító néhány terroristát! Kapd fel az M16-osaikat, és indulj el a térképed jobb alsó sarkán lévő bank felé! Itt újabb rosszfiúkat kell hazavágnod; de ne felejtsd el magaddal vinni ezúttal a muníciójukat is. Vedd fel a dobozból a golyóálló mellényt és menj be a bankba, ahol Lian Xingtől érkezik a hívás: egy tűzharcba keveredett CBDC tisztnek kell segítségére sietned.

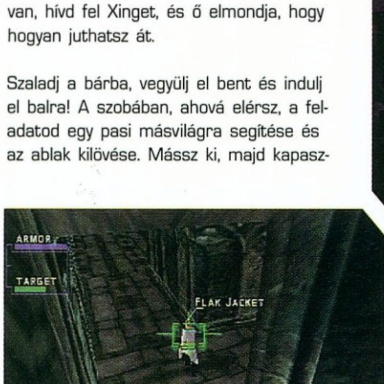
Ahogy átmész a bankon, egy terroristákkal teli szobán vezet az utad. Bújócskázz velük egy kicsit és nyírd ki mindet! Xing átirányít a következő helyszínre, ahol a zseblámpádat kell használnod, hogy felvehesd a gránátokat. Van egy doboz M16 gránát is a bal oldali szobában. Ha mindent felszedtél, menj ki az épületből, puffantsd le a szemközti tetőn rejtőzködő fickót és menj vissza a kiindulópontra!

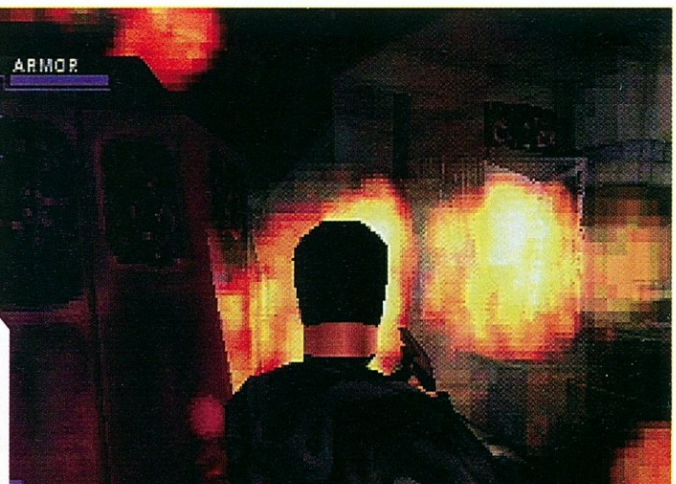
Többen is szerencsét próbálnak egy kis lövöldözéssel, úgyhogy intézd el őket, és fuss az aluljáróba, ahol golyóálló mellényt találsz. Az aluljáró végén lévő kapu zárva van, hívd fel Xinget, és ő elmondja, hogy hogyan juthatsz át.

Szaladj a bárba, vegyülj el bent és indulj el balra! A szobában, ahová elérsz, a feladatod egy pasi másvilágra segítése és az ablak kilövése. Mássz ki, majd kapaszkodj fel a fekete doboz tetejére, ahonnan eléred a vaspóznát. Csússz le rajta és menj balra a gránátvetőhöz, aztán vissza a kapuhoz. Robbantsd le a zárat az ajtóról és nyomd meg a kapcsolót. Ez lehívja a liftet, amellyel lemehetsz a mélybe megkeresni azt a kapcsolót, amely megszünteti az áramellátást. Következő célpontod Kravitch (Lenny?)

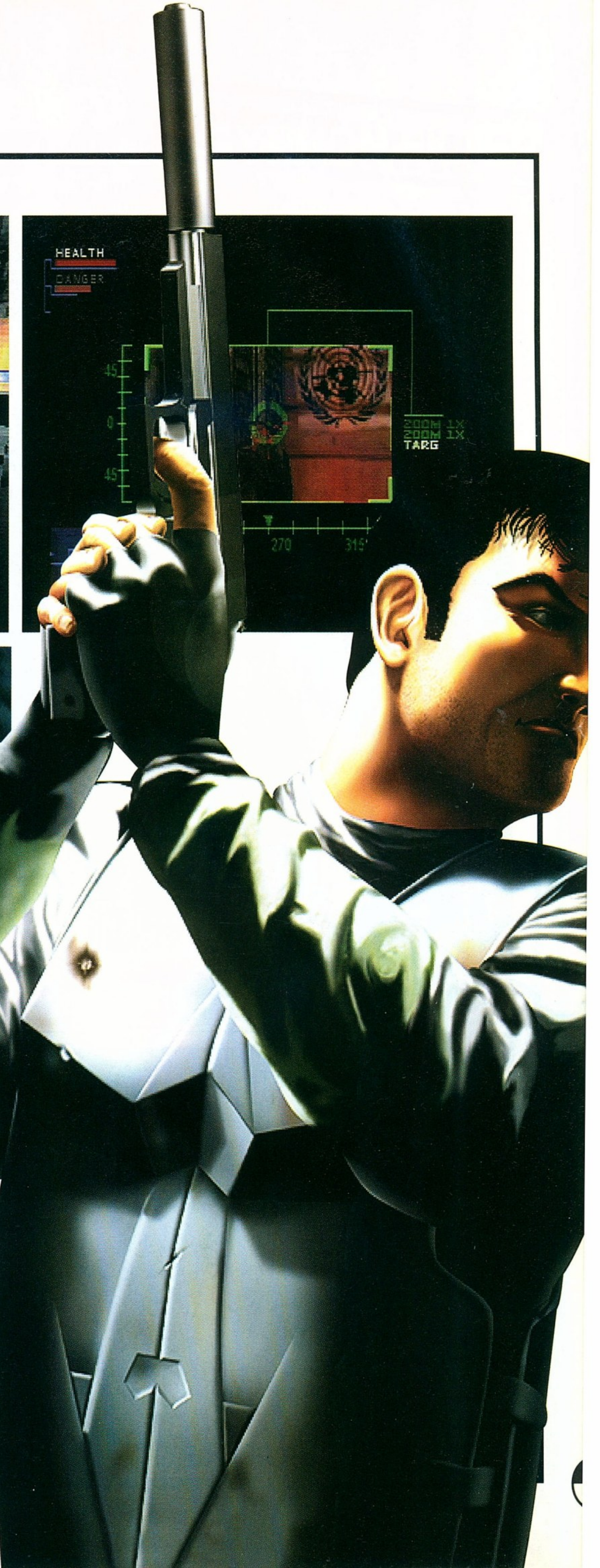
Menj vissza a szétlőtt ablakhoz és várd meg Xing jelzését. Kravitch a bár mögött fog várni rád az embereivel. Nyírd ki ezeket is és vedd magadhoz a puskát.

Eressz meg egy lövést a szoba sarkában található kommunikációs áramkörre, és az utadba kerülő katonákat kinyírva menj végig az alagúton. Van egy bomba a végén, melyre oda kell figyelned, ezért menj a bal oldali sínen addig, amíg a robbanószerkezet nem jelenik meg a radarodon – de vigyázz a metrószerelvényekkel is! Van egy alagút a térkép bal szélén, ezen keresztül menj le az alagsorba és kapd fel a golyóálló mellényt. Surranj oda a bombához és nézd meg, hogy robban fel Gabe orra előtt.













MÁSODIK SZINT:
A LEROMBOLT METRÓ

Gabe életben van! Vedd fel a mögötted lévő golyóálló mellényt, mielőtt átmennél a sínen, és jobbra fordulnál. Egy metrószerelvényt találsz, amelyre fel kell másznod. Itt ér a Központ telefonja, mely szerint ismét egy CBDC fickónak kell besegítened. Ugorj le a vonatról és nyomd le a rád lövöldöző figurákat, de kerüld el a feléd repkedő gránátokat. Találsz valamennyi C4-et a síneken, ezt vidd magaddal, és menj a legfelső szintre. Kerüld el a puskagolyókat, menj át a két égő vonat-roncs között és húzódzkodj fel. Légy türelmes, mert ez elég nehéz feladat.

Xing ezen a ponton is bimbammozik neked egyet, majd egy másik bomba mellett kell elmenned a jobb oldali síneknél. Most még ne törődj vele! Kövesd a térképet, a C4-gyel nyisd ki az ajtót, és engedd szabadon a CBDC emberét. Indulj el a repedt cső felé, de nem tudsz átmenni a lángokon. Csörögj rá Xingre, és ő elmondja neked, hogy el kell zárnod a gázt az átjutás érdekében. Menj a járat másik végére a bomba mellett, itt találod a gáz-főkapcsolót baloldalt egy rúdon. Amikor elaludt a tűz, mássz át a vonatok között, s már meg is menekültél – igeeeen!

HARMADIK SZINT:
FŐ METRÓVONAL

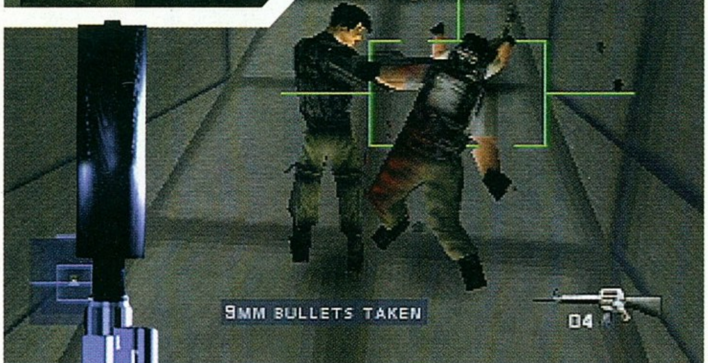
Könnyű szint, itt csupán Aramovot kell megölnöd. Pont mögötted van egy golyóálló mellény, amit jó, ha magaddal viszel. Középen kúszva elkerülheted a váltakozó irányból érkező vonatokat, majd összefutsz Aramovval. Szorítsd hátrafelé, amíg nem sikerül fejlövéssel ártalmatlanítanod. Feladat végrehajtva.

SZIGORÚAN TITKOS















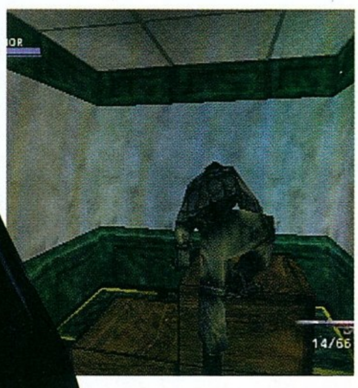
NEGYEDIK SZINT:
WASHINGTON PARK

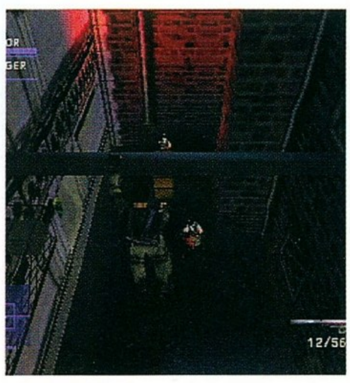
Négy vírusbomba és 20 perc a hatástalanításukra. Nem lesz könnyű. Vedd birtokba az éjjellátó-távcsöves puskát a szint elején, és menj a radar által jelzett bomba felé. Hívj egy CBDC alkalmazottat a hatástalanításhoz és menj a szobor felé, ahol újabb bombát találsz majd. Útközben Xing bejelentkezik és elmondja, hogy túszejtő dráma zajlott le a teniszpályákon. Menj el a pályákhoz, használd a bal kéz felőli ösvényt, és rajtaütésszerűen támadd meg a terroristákat. Miután likvidáltad őket, szedd fel a golyóálló mellényt a falnál és várd meg, hogy Xing elirányítson a műholdas kommunikációs-egységhez. Ha továbbmész ezen az úton, találsz pár kunyhót, amelyekben szintén bomba rejtőzik. Gyors hatástalanítás után szedd le a tetőről az M16-ost. Rohanj vissza a teniszpályákhoz, ahol az utolsó, negyedik bombát is megtalálod.

Ráakadsz két túszra és két terroristára. A járőröző rosszfiút vondd ki a forgalomból a taser-rel, a másikat pedig lődd fejbe az új éjellátó puskáddal. Vedd fel a szanaszét heverő muníciót, és indulj a labirintus felé. Errefelé igen gyorsnak és pontosnak kell lenned a lövéseiddel. Mássz fel a kommunikációs egységhez, de ne hagyd abba a tüzelést. Xing Marcos-hoz irányít, de ahhoz hogy elkapd a grabancát, előbb át kell surrannod az útvesztőn, hogy szétlőhesd a lámpát. Innen már csak vissza kell sétálnod a Szabadság Emlékművéhez.

ÖTÖDIK SZINT:
A SZABADSÁG EMLÉKMŰVE

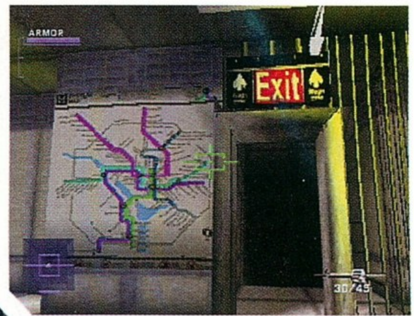
Újra csak főnökvadászat – ezúttal Anton Girdeaux a célpont. Óvakodj a lángszórójától, lopózz mögé és lődd a hátán lévő bádogdobozokat, amíg fel nem robban. Elég mozgékony, így az oszlop mögé kell rejtőznöd, és rá kell lőnöd, amikor csak tudsz. A nagyobb tűzerő érdekében használd a .45-ösödet. Vagy ha nincs, a géppuskát. Hehe.



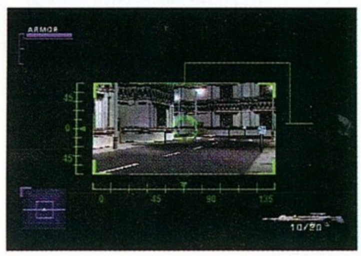
















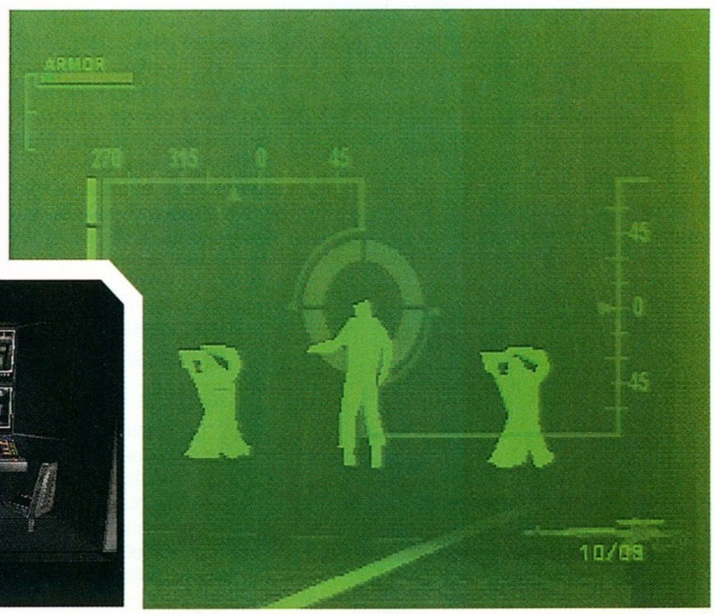
HATODIK SZINT:

EXPO CENTRUM RECEPCIÓ

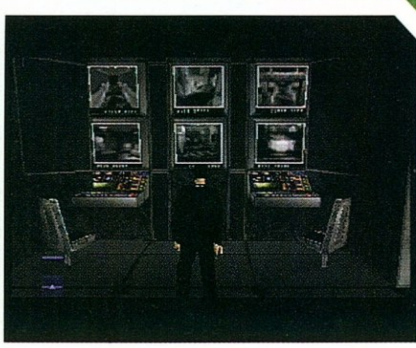
New York City egy lopakodó küldetéssel vár rád. Semmilyen körülmények között ne mutatkozz, ha nem akarod újrakezdeni a játékot. Lassan, de biztosan haladj. Amikor meglátod Phagant az ajtó felé indulni, állj meg és mássz fel a bal oldali peremre. Lődd le az arra járó két őrt, vedd fel a HK-5-öst, amelyet elejtenek, és fuss be abba a szobába, amelyben a furcsa sziklaképződmény található. Végezd ki a következő őrt az ajtónál és menj a szoborterembe, ahol egy másik őr vár taser-terápiára. Miután lekezelted, fuss körbe és ki a szobából, de vigyázz, nehogy észrevegyenek.

Légy óvatos az utolsó őrrel, ő elég ravasz. Használd a hangtompítós 9mm-es pisztolyt a lepuffantására. Ezután a puskával szedd le Bentont, majd vidd magaddal az ajtónyitó mágneskártyát és a G-18 gépfegyvert. Hívd fel Xinget, menj a bal oldali kapu felé és nyisd ki a vezérlőpultnál. Lődd le az itteni őrt is, majd menj be a "Museum Staff Only" (Belépés csak múzeumi alkalmazottak részére) feliratú ajtón. Itt három fickóval kell elbánnod. Az első kipurcantása viszonylag egyszerű, aztán lesből lyukaszthatod át a szobor mögött rejtőzködő páros bőrét. Mássz fel a bezárt ajtóhoz, robbantsd le a zárat és menj tovább a következő taser-ezhető páciens felé. Ha a műtét végeztével lemész innen, rátalálsz a következő mágneskártyára.

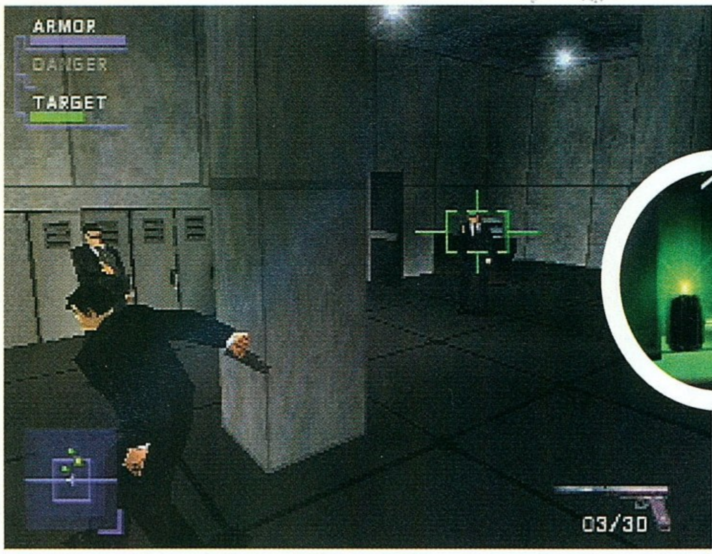
Menj vissza a ventilátor melletti ajtóhoz, kapcsold át a kapcsolót és fuss át a hídon. Öld meg az itteni két rosszfiút, de mielőtt a kapcsolóval kinyitnád a kaput és elindulnál lefelé a lifttel, vedd fel azt a mágneskártyát, melyet egyikük elejt. Menj át a jobboldalt található kék ajtón, és lépj be a Mars terembe a "Museum Staff Only" (Csak múzeumi alkalmazottak részére) ajtón. Csináld ki az itt leledző ellenfeleket és keresd meg a kapcsolót. Még nem tudod használni, ezért menj vissza a rakétához és irány a második szint a lifttel. Egy golyó a liftkapcsolóba lehetővé teszi, hogy elérd



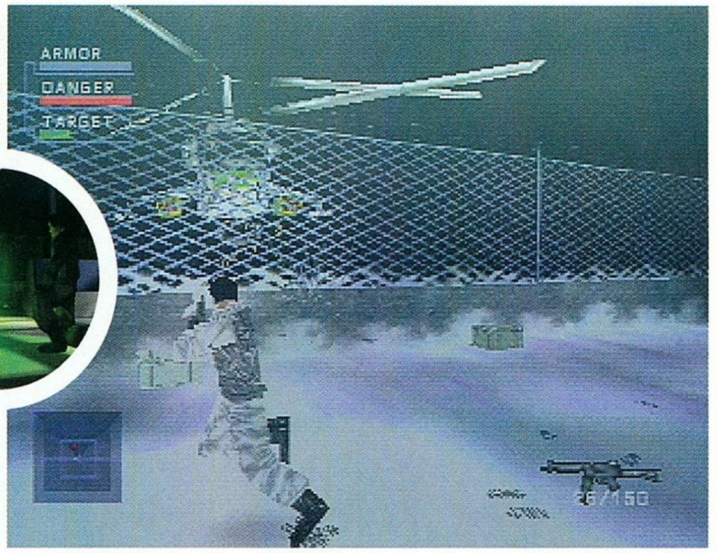




SZIGORÚAN TITKOS







a harmadik szintet. Öld meg az őröket, tedd zsebre a mágneskártyát és térj vissza a Mars területre, ahol a kulcs kinyitja az ajtót. Vadászgasd le az őröket, kapd fel a K3G4-et a dobozból és menj vissza az űrrepülőgéphez. Ereszkedj le a hídról, mássz át a kék ajtóhoz és lépj be rajta.



HETEDIK SZINT:

EXPO CENTRE DINORAMA

Lopózz át az ajtón, és körültekintően gyilkold le az ellenséget. Mindegyikük golyóálló mellényt visel, így csak egy 9mm-es hangtompítós fejlövés higgaszthatja le őket. Extra felszereléséért lőj végig a szekrényeken, és fuss az üvegkupola feletti szobába. Kapaszkodj fel a plafonon átfutó rudakra, húzódzkodj be középre és ugorj le.

Húzódj be a következő szoba sarkába, készítsd ki a terroristákat és vedd fel azt a kártyát, amelyet egyikük leejt. Röppenj át a vörös ajtón, bújj a T-Rex mögé, rendezd le lesből az őröket és keresd meg a következő szobához vezető kapcsolót. Puffantsd le az őröket és kússz fel az akvárium fölé, hogy kihallgathasd Phagan és Aramov beszélgetését. A taser-rel kell egy időre kivonnod Aramovot a forgalomból, mert megölni egyelőre még nem tudod. Ha ezzel megvagy, mássz fel a dinoszauruszra, pár lövéssel fegyelmezd meg a rosszfiúkat, és a vasrudak segítségével kapaszkodj Aramov felé. Reszkess, Kazahsztán...

NYOLCADIK SZINT:

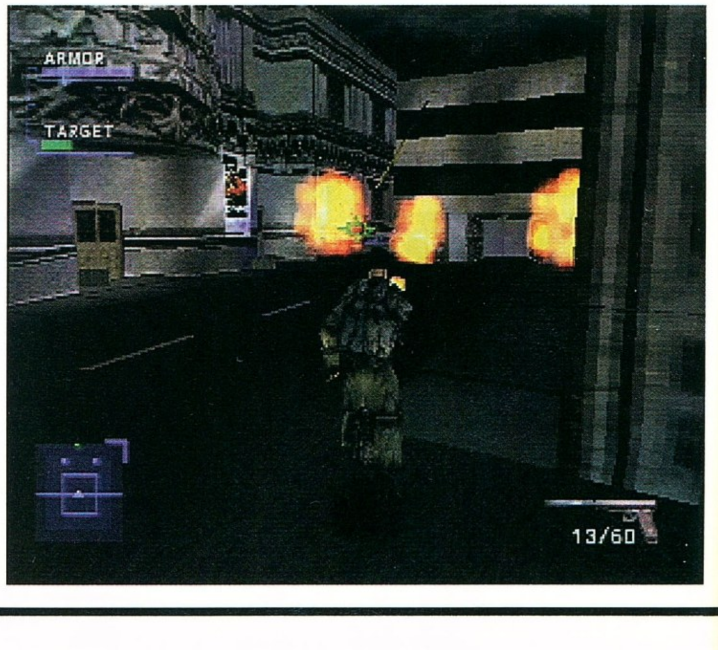
RHOEMER BÁZISA

Lőj az első őr szeme közé és menj be a jobb oldali épületbe a gázgránátokért. Lopózz a teherkocsi mögé, öld meg a második őrt, orozd el a PK-102-esét, majd lődd szét a lámpákat, hogy némi fedezéket nyújtsanak az árnyékok. Újabb fickó keresztezi utadat, neki is fel kell adnod az utolsó kenetet, aztán indulhatsz az első gáztartály felé. Helyezz el egy maroknyi C4-et a tartály elején, és hallgasd meg Xinget, aki azt tanácsolja, hogy vágd el a mozgásérzékelő áramellátását. Küldd másvilágra a jobbról érkező őrt és fuss fel a rámpán a járdára. Két őr épp elhagyja a területet, öld meg azt, amelyik csak úgy őgyelegni látszik, és menj le a lépcsőn az éjszakai puskáért és a gránátokért. Gránáttal gázosítsd el a két őrt, a következő párost pedig lesből lődd le, így nem keltesz feltűnést. Keresd meg a bezárt kaput és robbantsd szét a zárat, majd eressz ólmot a másik oldalon leledző ellenségbe és kapcsold át az elektromos kapcsolót.

Sötétíts be a szobában a nagy lámpa szétlövésével, aztán lődd le az épület bal oldalán sétálgató őrt. Ültess el egy rakat C4-et a tartály mellett, majd indulj el jobbra és menet közben, lazán vadászd le az őröket. Lődd szét a következő lámpát és pakolj egy adag C4-et a követ-

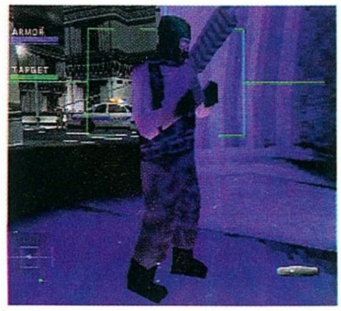


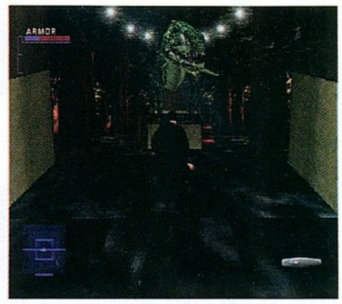












kező tartályra is. Menj az utolsó tartályhoz, ahol Gabrek várakozik, és bújj el az árnyékok között, hogy ne vegyen észre. Öld meg egy gázgránáttal, aztán kapd fel a mágneskártyáját, és a golyóálló mellényt. Használj még több C4-et a tanknál, és lődd le az őröket a jobb oldali háznál. Nyisd ki a kaput a kapcsolóval, a következőt pedig a kártyával. Újra csak lődd szét a világítást és kerüld meg a teherautót. Lent a bunkerben még lövészgyakorlatot kell tartanod az őrök kárára, mielőtt elindulsz a bal oldali járaton.

KILENCEDIK SZINT:
BÁZIS BUNKER

Ne merészkedj a villanypásztor közelébe, ha nem akarod pirítósként végezni.

Kapd fel a golyóálló mellényt, menj a kereszteződéshez, és takarítsd el az útból a baloldalt leselkedő ellenséget. Jobboldalt egy kapcsolót találsz, amelynek szétlövésével deaktiválhatod a kerítést.





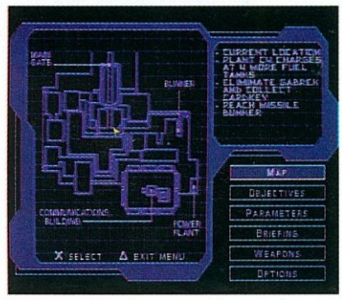


Kússz át a bal oldali első ajtón és verd le a benti fickót. Itt felveheted az első párat a földön heverő tíz SS-23 rakétából is. Ekkor Xing jelentkezik, jelöld meg a rakéták melletti paneleket és az új ajtón át hagyd el a szobát. Kint lőj bele az őrbe és a kapcsolóba is, hogy a kerítés kinyíljon, utat engedve a következő járathoz, amelyen keresztülhaladva újabb ellenséges csoportot kell móresre tanítanod. Tarts jobbra és lődd le az itt rejtőző ellenséget, mielőtt a központi helyiségbe mennél egy új golyóálló mellényért. Mielőtt kinyitnád a szemben lévő ajtót, újból lőgyakorlatot kell tartanod, majd bent is folytatnod kell a lövöldözést. Húzd ki a rakétákat a szobából a panellel és vedd lajstromba őket.

Fuss jobbra, el a rakéta-szobától, puffantsd le az őröket és kapcsold át a kapcsolót a bal oldalon. Menj át az ajtón, majd figyelj, mert hátulról érkeznek váratlan vendégek. Öld meg a gonoszokat és aktiváld a maradék négy töltetet. Szaladj át a másik ajtón, menj balra az őrök mellett, lőj bele a kerítést irányító panelbe és fuss el a jobb oldali járatban. Indítsd el a liftet a jobb oldali kapcsolóval és menj fel a tetőre, ahol vár a következő nagy csata.

TIZEDIK SZINT:
BÁZISTORONY

Szerelkezz fel golyóálló mellényekkel és fegyverekkel, lopózz le a lépcsőn és aktiváld a radaron található panelt. Kész szituációba kerülsz, így a beszélgetés után menj le a lépcsőn és várj a helikopterre. Kerüld el a reflektorfényt és tüzelj átlósan, hogy a lehető legnagyobb



találatok érjék a gépet. Néhány becsapódás múlva füstöt kezd majd okádni és elhagyja a fels szintet. Itt óvatosnak kell lenned, mivel ejtőernyős csapatok kerülnek elő a chopper gyomrából, így gyorsan le kell rendezned őket és tovább lőnöd a helikoptert. Ha nem akarsz meghalni, ne egyenes vonalban fuss.

TIZENEGYEDIK SZINT:
MENEKÜLÉS A BÁZISRÓL

Itt az idő a menekülésre és csak három perc áll rendelkezésedre. Az egész szint lényege az, hogy minél gyorsabb és pontosabb legyél. Menj vissza oda, ahol megölted Gabreket, de ne kerülj az ellenséges csapatok útjába. A golyókat kúszva és a földön gurulva kerülheted el, de ne felejtsd el kiirtani az utolsó, géppuskás fickót. Ha nem ölöd meg, ólomdarabkákkal a hátadban tehetsz látogatást Ukrajnában.

Figyeljétek a következő számot, amelyben még több settenkedő-robbantó tipp lesz. A Szigorúan Titkos-ban olvashatjátok majd a nélkülözhetetlen Syphon Filter kalauz második, utolsó részét.

SZIGORÚAN TITKOS

MAJOMSZERETET. EZ A SZÓ JUTOTT ESZEMBE, MÉG AKKOR IS, HA VAJMI KEVÉS KÖZE VAN A MAJMOKHOZ. A LÉNYEG AZ, HOGY ÍME AZ APE ESCAPE VÉGIGJÁTSZÁS ELSŐ RÉSZE, AZAZ MOST UGRIK 200 MAJOM A VÍZBE...

APE ESCAPE 1. RÉSZ















1. SZINT
THE LOST LAND: FOSSIL FIELD

Itt még nem lesz gondod. Összesen négy majom van, de csak hármat kell összeszedned, hogy továbbmehess. Fogd a hálót, menj oda sorban mindegyik majomhoz, és kapd el őket. Egyszerű, vagy nem? Van belőlük még egy, a mezőtől jobbra, egy sziklán. Őt azonban csak úgy tudod lépre csalni, ha használod a propellert.

2. SZINT
THE LOST LAND: WETLANDS

Nincs mese, itt egy kicsit vizes leszel. Az első majom előtted, a hídon túl van, ezért úszva kell megközelítened. Ahogy feljössz levegőért, meglátod a másodikat is. A jobb oldali sziklán találod a harmadikat, az alagút után, a negyediket pedig az előbbi sziklával szemben, a víz felett. Az ötödikhez megint kell a propeller, őmajomsága az alagút előtti jobb oldali sziklán húzta meg magát. Ha innen visszaugrasz a vízbe, messzire esel, de megtalálod a hatodikat is.

3. SZINT
THE LOST LAND: DINOSAUR AREA

Ahogy leereszkedsz a lejtőn, rábukkansz egy bejáratra, de egyelőre ne menj be, inkább térj ki balra. Találsz ott néhány majmot: az elsőt a vízesés mellett, a másodikat mögötte, a harmadikat pedig az őshüllő tojása alatt.

Menj be az alagútba, míg meg nem látod a dinoszauruszt, majommal a hátán (szóval ezért haltak ki...). Ijessz rá a dinóra, mire az feléd fordul, és leejti az utasát. Majdnem kész, már csak egy van hátra, őt a sarokban találod.

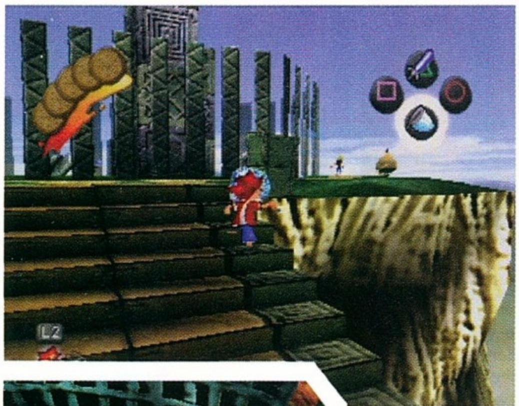
Az utolsó jómadárhoz szükséged lesz a csúzlidra. Menj keresztül a bejáraton, bele egyenesen a ketrecbe. Célozz a kapcsolóra a másik oldalon, hogy kinyíljon az ajtó, majd pörkölj oda egyet a dinón lovagló majomnak. Kapd el, ahogy lezuhan, és kész is vagy.

4. SZINT
MYSTERIOUS AGE: THICK JUNGLE

Az itteni majmokat nem könnyű megtalálni, de nyugi, a radar segít. Az első maki a darázsfészekben bújt el, balról a harmadikban találod. Az ajtókat egyelőre hagyd békén, először a „központban" lévő majmokra koncentrálj. Egyikük egy fán csimpaszkodik, de az oszlopokat is érdemes megnézni. A lézerrel azért vigyázz! Ugorj a vízbe, tempózz el az alagúton keresztül a csónakig, és köss ki a mólónál! Látod ott azt a faoszlopot? Mászd meg (vajon miért?), aztán vissza a csónakba,













és irány a fakerék! Egy-két élénk csapás az evezővel, és máris kinyílt a kapu. Ugorj keresztül rajta, bele a vízbe, és gyűjtsd be a következőt: ott lesz a füvön! A fahídon túl még egy gibbont találsz.

A végén megint a propeller jön. Keresd meg a bejárat környékén az ajtót, és az ugrató segítségével gyűjtsd be a majmot a fűről! Ugorj vissza a folyóba, és lubickolj át a pillérek nélküli alagúton! Lesz ott egy maki, ne hagyd elszökni! Jobbra is találsz egyet a fán, a csúzliddal leszedheted. Az utolsóhoz propeller kell, röpülj el vele a sziklák közé.

5. SZINT
THE MYSTERIOUS AGE: MYSTERIOUS RUINS 1

A szint jó részéhez propeller kell. Elsőként a körön kívüli magillát gyűjtsd be, majd menj fel a lépcsőn az épülethez! Találsz bent egy barna dobozt, melynek segítségével lejutsz a vízhez. Ugorj be, és vigyázz, hogy a majom ne vegyen észre! Fordulj be a sarkon, ússz el a hídig, és hátulról közelítsd meg! Ezután menj a lifthez, és szállj ki a „központban", ahol a nagy kerek épület látható! A kis lila gizmókon túl találsz egy majmot, gyorsan csípd nyakon, lépd át a csapdát, és a majommal együtt ugorj le az alsó szintre! A mozgójárdán túl van egy maki, de néhány ugrással arrébb többet is találsz. A végén, az emelkedő tetején látsz még egy cerkófot. Őt is el kell kapnod, hogy utána visszajuss az eredeti helyszínre, ahol már egy újabb maki vár rád.

Miután megszerezted a propellert, ide kell visszatérned, hogy a maradékot is begyűjthesd. Találsz is egyet, ahogy egyenesen előre indulsz. Ha a falon átrepülsz a propellerrel, tovább gyarapíthatod a majmaid számát. Balra, a nagyteremben is van belőlük: egyikük a turbinát kezeli, a másikhoz a keskeny létrán felfelé vezet az út. A repülő oszlopok tetején lévő épületben gubbaszt a következő delikvens. Ha zsebre tetted, a legfelső oszlopról bal kéz felé ugorj. Nem halsz meg, sőt egy cuki kis rámpára érkezel, ahol az utolsó emberszabású trónol.

6. SZINT
MYSTERIOUS AGE: MYSTERIOUS RUINS 2

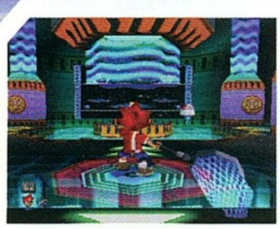
Ugorj át a hordókon, és nyisd ki a kaput – máris tiéd az első majom! Van egy lyuk a falon, ezen átnézve egy piros kapcsolót látsz. Küldj át egy lövedéket a csúzlival, és menj át az előtűnő hídon. Szökkenj rá a mozgójárdára, és vedd célba a balra lévő kapcsolót. Újabb híd – újabb majom.

Fordulj vissza, és balra menj át a hídon!











SZIGORÚAN TITKOS













Intézz el mindenkit, aki szembejön, és a jobbra lévő kapcsolóval nyisd ki az ajtót! Mögötte megint kapcsoló, megnyomva pedig megint majom. Ha kimész, és a másikkal is kapcsolsz, megint lesz cerkófod. A szemben lévő ajtót egyelőre hagyd ki, és menj balra a fogaskerékhez! Itt suhints egyet a bottal, és...

Ha a propellerrel és a távirányítós autóval térsz ide vissza, akkor a másik ajtón is bemehetsz, és újabb majmok várnak rád. Vezesd keresztül a verdát a zöld ketrecen lévő nyíláson, ez plusz egy „pont"! Kelj át a vízen, és ha mászol is egy kicsit, a propelleredet használva eljutsz a toronyba, ahol az utolsó majom honol! Ha itt végigmész, megint járda jön, és egy kapcsoló az üveg mögött. Felmerül a kérdés: mi lenne, ha a bottal...?



7. SZINT
PRIMITIVE OCEAN: CRAGGY BEACH

Pofonegyszerű az egész. A parton mindjárt van négy majom. Ketten ökörködnek, a harmadik a napágyon hevenyész, a negyediket pedig a függőágyban találod. Menj át a kapun, hogy az ötödiket is begyűjthesd a fémhíd másik oldalán.

A befejezéshez persze még három kell. A fémhíd fölött, a léghajóban mindjárt van is egy, és a másodikat is megleled a híd túloldalán, egy magas létra tetején. Hogy oda eljuss, persze kell a propeller. Most készítsd elő a karikát! A híddal szemben van egy ajtó. Ha a bent lévő kereket eltalálod, kinyílik, és ha jól pörgeted a karikád, tiéd az utolsó maki is.

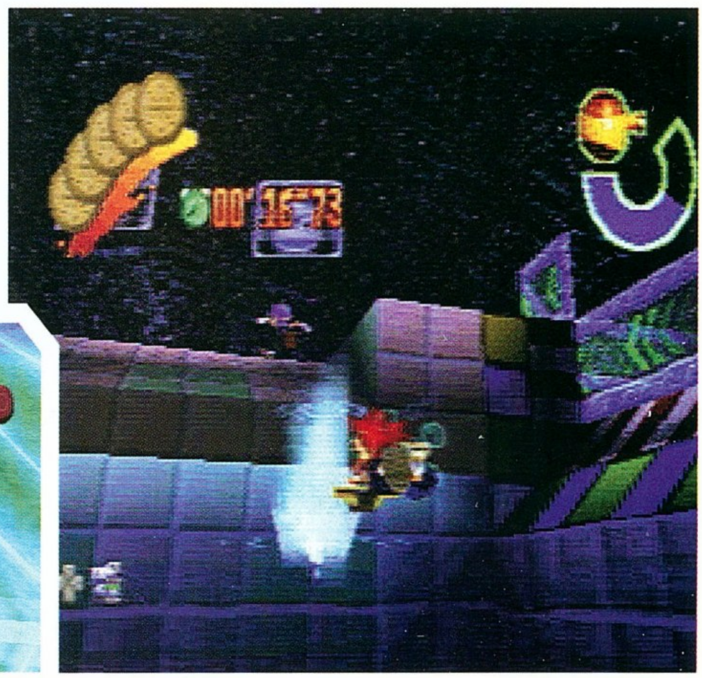
8. SZINT
PRIMITIVE OCEAN: PRIMITIVE OCEAN

Célozz a cápán lovagló majomra, és kapd el, amikor leesik! Ússz keresztül jobbra a nyíláson, és ugorj rá az első járdára, majd tovább, fel a „málnásba"! Fenn a füvön ül egy, majd ha megszerezted, csukafejes a vízbe. Balra találsz egy kötelet, mászd meg, és csapj rá a kerékre! A hídon át, a karikával felgyorsítva magad, tiéd lehet a következő. Vissza a vízbe, kapd el az úszó makit, menj tovább előre, és a másik oldalon szerezd meg az utolsót!

9. SZINT
PRIMITIVE OCEAN: GARBURIN'S ISLAND

Durrants oda egyet a szörnynek, és sétálj keresztül a tátogó szájon! Az első majmot balra a rámpán leled, de vigyázz a hordókra! Ugorj le, és balra vedd az irányt, keresztül az ajtón! Menj egyenesen tovább, egészen a „manduláig"! Eressz bele egy sorozatot, ettől elindul a lift! Így juthatsz el az alagúthoz, ez vezet a kanyonhoz, és néhány cerkófhoz. A csúzlival ijeszd meg őket, aztán mehetnek a zsákba! A szemben lévő alagútban a kapcsolókra állva működtetheted az ajtókat, de itt a karikát kell használnod, így a tiéd lesz további kettő.

Ezzel persze még nincs vége. Gyere ide vissza az autóval és a propellerrel! Az utóbbit használva emelkedj fel a hajóig! Zsákold be a gibbont, és menj vissza a központba, ahol keresztül tudsz lőni az ajtón! Fordulj be a sarkon, gyűjtsd be a majmot,



és térj vissza a szörny szájához! Irányítsd a kocsit a kockába, hogy kicsalogasd a majmot, majd fordulj meg, és ugorj a barlangba a másikért! Az utolsó a szörny hasában van, a csúzlival lelőheted.

10. SZINT
THE ICE AGE: ICE LAND

A Jégvilágban legelőször is a hóember tűnik elő, aki rád feni a répaorrát. Nyomj be neki egyet, majd indulj a jégkunyhók felé, ahol mindjárt két majom vár rád! Fordulj meg, ugorj az oszlopra, törd szét a jeget, és szedd össze a majmot. Gyere vissza a hóra, itt lesznek majd a mam mutok. Az elsőn találsz is egy majmot!

Menj a boltív felé, és az emelkedő tetején lesz egy kerék, azt kongasd meg! Ugorj rá a liftre, és szedd fel a majmot jobbra a létrán! Menj vissza a liftre, és szökkenj át a másik létrára, itt van az utolsó előtti! Már csak egy van hátra. Látogass újra el ide, de már a propellerrel, és nézz szét a boltív tetején...

11. SZINT
THE ICE AGE: SLIDE DOWN THE MOUNTAIN

A propellerrel repülj át a csapda felett, és menj be a szobába! Találsz ott két majmot, iktasd őket a többi közé, és röppenj fel a hegy tetejéig, hogy a harmadik se maradjon ki a jóból! Menj be az ajtón, fel a lépcsőn! Az egyik majom éppen elszalad. Ugorj a vízbe, és kapd el, csakúgy, mint a jobbra, a rámpán lévő másikat! Utóbbihoz használd a propellert! Ugorj vissza, és menj fel az emelkedőn! Figyelj a hógolyóra, de a tetőről azért hozd le a csitát! A bal oldali ajtó egy tóhoz vezet, rajta egy szigettel, ezt a csónakkal érheted el. Ahogy odaérsz, a majom léghajón próbál menekülni. Lődd le, aztán fordulj balra még egy léghajós makiért, majd egy vékony pallón eljuthatsz egy újabbhoz! Az utolsó jobbra lesz egy barlangban, őt a vízen keresztül kell megközelítened.

12. SZINT
THE ICE AGE: SPA OF APE

Az első maki lent lesz a hasadékban. A vízesés alatt találsz még egyet.





Ugorj ki a vízből a rámpára, és menj fel a tetőre! A leszakadó hídnál használd a karikát, és a másik oldalon gyűjtsd be a zsákmányt!. Kövesd az utat, és ereszkedj le a bal oldali létrán, ott lesz a harmadik majom!

Ha visszamész, a hegy alján menj át az ajtón, és célozz a medvékre, ettől összetörik a jég! Fordulj egyből balra, majd megint balra, és szedd fel a majmot! Nyomd meg a kapcsolót, és két balkanyar után szedd fel az utolsót is!

13. SZINT
CIVILISATION: WABI SABI TEMPLE

Menj fel, gyűjts be három makit, majd az ajtón keresztül irány a főépület! Az asztalon és a szobron is lesz egy-egy belőlük. Lőj a tetőre, és ugorj a kútba a hatodikért, majd mássz fel a jobb oldali szekrényeken, odaát is vannak ketten! Menj vissza a kútba, és szökkenj át az oszlopok felett balra, a piros kapcsolóig! Itt egy titkos szoba nyílik ki, benne az utolsó makival.



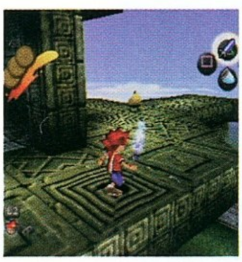
14. SZINT
CIVILISATION: THE GREAT WALL

A mozgójárda és az első rámpa visz az első majomhoz. A fal mentén menj el az ajtóig, mögötte három a kislány! A dupla ajtón túl balra lesz egy kapcsoló: ha eltalálod a csúzlival, elindul a lift. Fent menj körbe a falon, ugorj át a rönkökön, és a toronyból a füves rámpára érkezve tied egy majom!

Mássz vissza a toronyba, és a csúzlival vedd célba a gongot, így a léghajós maki is a tied! A lyukon át, a rúd aljánál van következő egyed. Térj vissza a lifthez, ez elvisz az utolsó majomhoz: mindjárt a dupla ajtón túl találod!

A második részben folytatódik a majomparádé...











GAME SIKERLISTA

NYári szellő simogat, és ilyenkor törnek be az első 50 közé az idényjellegű sportszimulátorok. Az ütőikkel füvet kaszáló kezdőktől a wimbledoni üdvöskékig mindenki az Actua Tennis-t hajkurássza. A hónap alkalmi vétele a GTA, de a Ridge és a Solid is szilárdan tartja helyét az élbolyban. Csakis egy jófajta játék furakodhat be közéjük, s annak sem lesz könnyű dolga egy pörgős meg egy kemény darab között. Végül, ahogy Janis Joplin énekelte: "Uram/Nem kaphatnék végre/olyan játékot, ami egy kicsit sem hasonlít a Rugrats-re...?"



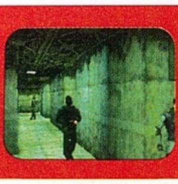
1 (3) GTA Double Pack
Take 2

"Alszasz, lekvár, nem látod, hogy ez megy most, meg a rúzsos furkó?" Ha Londonban szerinted nem elég nagy a bűnözés, vedd meg ezt a darabot. Olyan olcsó, mint a lopott szajré.



2 (1) Ridge Racer Type 4
SCEE

Utasítsd magad mögé a konvojt és döngess a kanyargós hegyi szerpentinen! Ügyet se vess a korlátozó táblákra!



3 (2) Metal Gear Soild
Konami

Snake még mindig él! Ez nem csoda, ha jól megtanultad a lopakodás művészetét. Rád vár a sötétség birodalmának egy darabkája Alaszka legtávolibb csücskén.



4 (19) Brian Lara
Codemasters

Elég, ha pont jól ütöd meg azt a kis golyót, s már el is merülhetsz an angolok egyik legkedvesebb játékában. Az a hír járja, hogy a krikettezők nagyon élvezik ezt a programot.



5 (6) Rugrats
THQ

Játék a maszatos pelenkatöltelékekről meg a lökött szüleikről. De még az se. Az legalább feleennyire szórakoztató lenne. Nem úgy mint ez. Mert ez egy cseppet se.

6	(13)	*C & C Retaliation*	Virgin
7	(7)	*Premier Manager '99*	Gremlin
8	(23)	*Knockout Kings*	EA
9	(5)	*FIFA '99*	EA
10	(9)	*A Bug's Life*	SCEE
11	(28)	*Resident Evil 2*	Virgin
12	(14)	*Tomb Raider III*	Eidos
13	(4)	*Warzone 2100*	Eidos
14	(21)	*Populous The Beginning*	EA
15	(16)	*Crash Bandicoot 3*	SCEE
16	(11)	*Marvel Vs Street Fighter*	Virgin
17	(27)	*Pool Shark*	Gremlin
18	(8)	*Civilization II*	Activision
19	(12)	*UEFA Champions League*	Eidos
20	(18)	*TOCA 2 Touring Cars*	Codemasters
21	(37)	*Gex: Deep Cover Gecko*	Eidos
22	(17)	*Need For Speed: Road Challenge*	EA
23	(20)	*Spyro The Dragon*	SCEE
24	(26)	*4 PlayStation Megapack*	Acclaim
25	(36)	*Point Blank*	SCEE
26	(NE)	*R-Type Delta*	SCEE
27	(33)	*Triple Play Baseball*	EA
28	(RE)	*Theme Hospital*	EA
29	(24)	*Tenchu*	Activision
30	(RE)	*Actua Tennis*	Gremlin
31	(RE)	*Music*	Codemasters
32	(35)	*Bust-A-Move 4*	Acclaim
33	(RE)	*Cool Boarders 3*	SCEE
34	(RE)	*Tiger Woods '99*	EA
35	(38)	*Rollcage*	Psygnosis
36	(RE)	*Colony Wars: Vengeance*	Psygnosis
37	(NE)	*Hard Edge*	Sunsoft
38	(29)	*KKND: Krossfire*	Infogrames
39	(30)	*Colin McRae Rally*	Codemasters
40	(32)	*Wing Over 2*	JVC

Üdvözlünk a Playstation Világhálójában

Back Forward Reload Home Search Guide Images Print Security Stop PlayStation

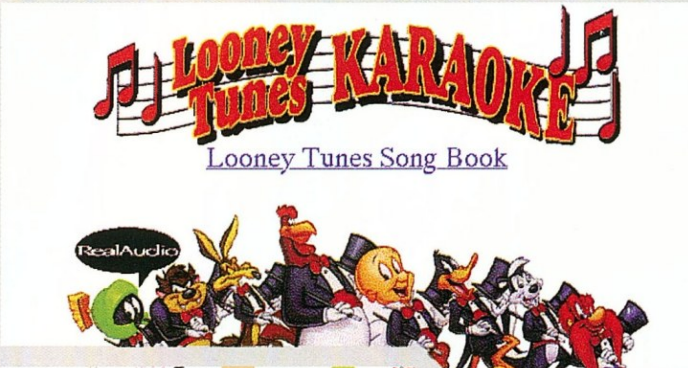
Egy szürkésfehér répa rágcsáló, aki peckesen járkál és beszél? Ki más is lehetne, mint Tapsi Hapsi?

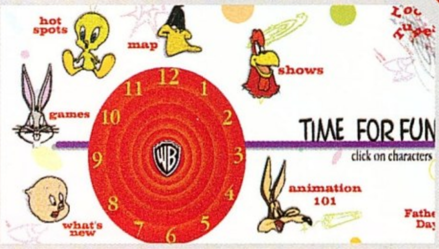
Látszólag határtalan energia, egy kis csibészség, nagyon kellemes összhatás...Tapsi Hapsi a maga korának legendája. 1940-ben Ben Hardaway keltette életre, és háromszor is jelölték Oscar díjra, amit 1958-ban végre meg is nyert. Ezek után nem csoda, hogy Tapsi számtalan videojáték sztárja, melyek szeretetre méltó karakterének és tartós népszerűségének köszönhetően mindig biztos sikert arattak. Az Infogrames a legutóbbi kiadó, mely belépett a Bolondos Dallamok (Looney Tunes) fi-guráit feldolgozók népes táborába a *Bugs Bunny: Lost In Time-mal*, mely Tapsi első megjelenése a PlayStation-ön.
Tapsi rajongói mérhetetlenül bőséges nyúl-site-kínálatukkal amatőr animációvá degradálták a South Park-ot. Az Internet szinte korlátlan mennyiségben közöl képeket, amiket nézegethetsz, termékeket, amiket megvehetsz és oldalakat, amiket böngészhetsz.
Hogy garantáltan életet lehelj egy lecsengő partiba, végy egy pillantást a rajzfilm karaoke-ra a **hivatalos Warner Brothers** oldalon, mely egy halom információval szolgál a társaság egyéb filmjeiről (is). Még több animáció található a **www.looneytunes.com** oldalon, ahol játszhatsz a Shockwave játékokkal is, és hallgathatod az eredeti Superman rádió adásait. Esetleg.
Melissa Tapsi Hapsi lapján **(Melissa's Bugs Page)** egyetlen pillanat alatt számtalan híres jelenetet láthatsz a rajzfilmekből. Más oldalak inkább üzletpolitikai szempontból szemlélik az egyes Tapsi rajzfilmeket, és a gyártás hátterét vizsgálják. Viccek, bohózat, kiváló animáció, szociológiai boncolgatások... Tapsi Hapsi: 24 karátos sztár!

Catherine Channon

MIT BÁMULSZ? PRÓBÁLD KI EZEKET...

Hivatalos oldal: www.warnerbros.com
A Bolondos Dallamok összes nagy kedvence: www.looneytunes.com
Melissa Tapsi oldala - (Melissa's Bugs Page): www.dragg.net/users/pennywitt/bugs/bugs.htm
Tex Avery animációjának teljes története: www.texavery.com/story
Egy kis tombolás az éneklô-táncoló közönségnek: www.kids.warnerbros.com/karaoke
warnerbros.com/karaoke







Énekel! Táncol! Nyulak szerepelnek benne! Ez a *Tapsi Hapsi* kabaré! Hmm...



VÁSÁROLD MEG A MAGAZINT, KAPSZ HOZZÁ EGY LEMEZT, VEDD KI A TOKJÁBÓL, NYISD FEL A PLAYSTATION FEDELÉT, TEDD BE A LEMEZT, KAPCSOLD BE A GÉPET, NYOMD MEG A ⬅ VAGY A ➡ GOMBOT, VÁLASSZ KI EGY JÁTÉKOT A ⊗ GOMMBAL, ÉS NOSZA, KEZDJ HOZZÁ! NEM NEHÉZ FELADAT, DE MEGÉRI A FÁRADSÁGOT. GARANTÁLTAN TELJESÍTHETŐ!



A 2. SZÁM LEMEZÉNEK HASZNÁLATA: a jobb és bal gombok használatával gördülj végig a menün. Nyomd meg a ⊗ gombot a kívánt demo kiválasztásához. Egyes demok végén újra kell indítanod a konzolt.

Anna Kournikova Smash Court Tennis

■ KIADÓ:	SCEE
■ MŰFAJ:	Arcade
■ PROGRAM:	Játszható demo

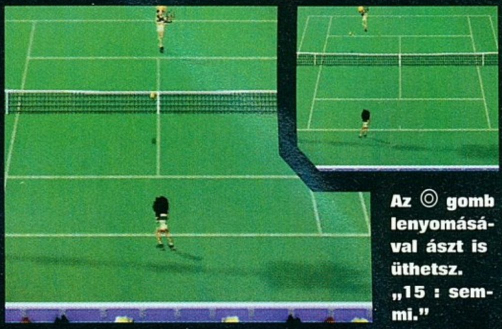
Újra itt a szezonja. Menj le a szupermarketbe, végy magadhoz egy kosárka epret, fél doboz tejszínt, és egy üveg pezsgőt. A Namco slágere, a *Smash Court Tennis* egy kortalan remekmű, így nem meglepetés, hogy ez a felpiszkált változat is azt a játszhatóságot nyújtja, amelyet joggal várhatunk Namcoszantól. Ez a tény, és a harmadik oldalon látható jóváhagyás az „ütős" Kournikova kisasszonytól azt jelenti, hogy a játék akár telitalálat is lehet.

A demoban számos játékos bőrébe bújhatsz, és akár egy barátoddal játszol, akár a számítógép ellen, hamarosan többre vágysz. A bemutató módban ütögethetsz néhány mérkőzést a buján zöldellő amerikai gyepen. A játék könnyen elsajátítható irányítása lehetővé teszi, hogy labdameneteid néhány perc múlva már egy rakéta sebességére emlékeztessenek.

■ Irányítás

Ⓐ	Átemelés
⊡	Szuper ütés
◎	Erős ütés (gyors szerva)
⊗	Gyenge ütés (normál szerva)
R1	Pörgetés

Ha szerválni akarsz, nyomd meg a ⊗-t. Amint a labda esni kezd, nyomd meg újra, s már repül is tovább. Ha ászt akarsz ütni, a ⊗ helyett inkább az ◎ -t használd. A háló közelébe érve pedig jókat röptézhetsz.



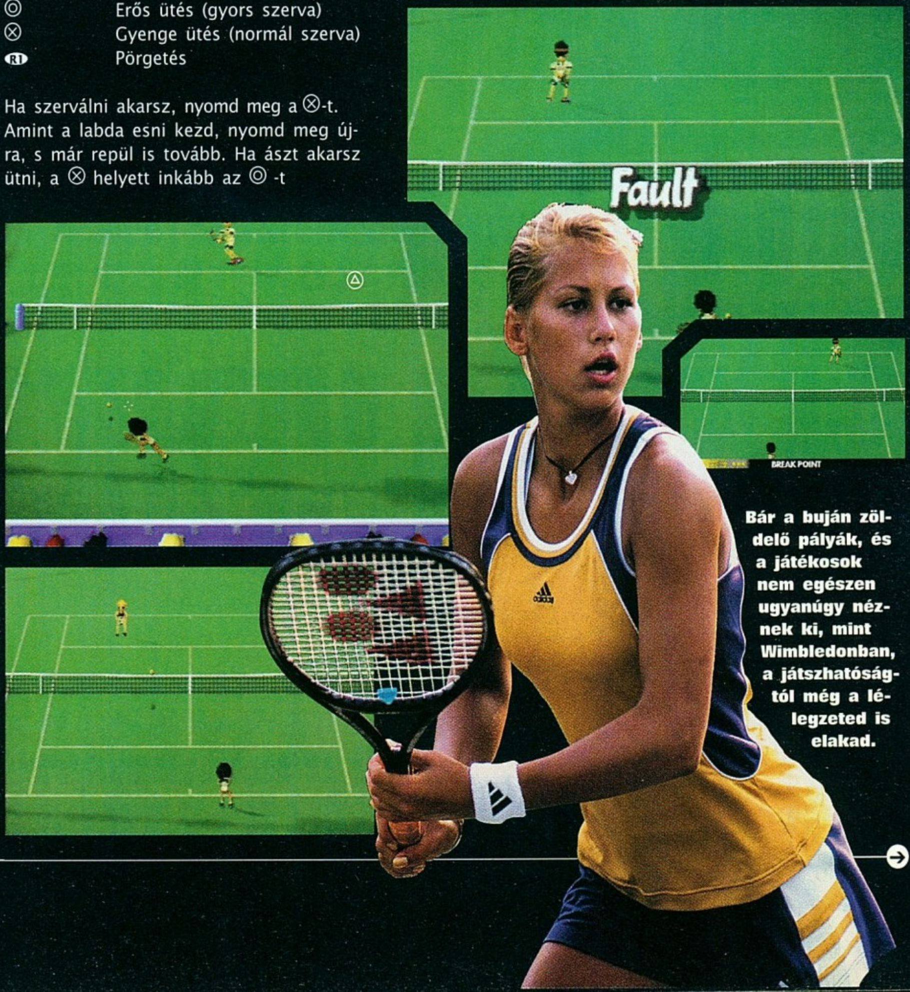
Az ◎ gomb lenyomásával ászt is üthetsz. „15 : semmi."

■ Egyéb jellegzetességek

A *Smash Court Tennis* multiplayer módban a legjobb. A teljes játékban egy páros meccs keretében négy másik emberrel játszhatsz. Tíz utcai pálya, négy különböző borítású professzionális pálya, valamint 24 kezdeti és több rejtett tulajdonság közül választhatsz.

■ További információk

PSM értékelés: 8/10



Bár a buján zöldelő pályák, és a játékosok nem egészen ugyanúgy néznek ki, mint Wimbledonban, a játszhatóságtól még a lélegzeted is elakad.

Problémás a CD-d?

Csomagold be a rakoncátlan lemezt egy borítékba, és küldd vissza a lenti címre! Megvizsgáljuk a lemezed, és ha hibásnak bizonyul, egy másik CD-t küldünk. Régebbi lemezeket nem áll módunkban kicserélni.

Hivatalos Magyar PlayStation Magazin
Budapest
Hajógyári Sziget
131. épület 1.
Emelet 14.

Telefonszám:
457-1123
Irányítószám:
1033

Omega Boost

■ KIADÓ:	SCEE
■ MŰFAJ:	mechanikus-lövöldözős
■ PROGRAM:	Játszható demo

A „modern színezetű lövöldözős"-ként emlegetett *Omega Boost* a PlayStation grafikai határait feszegeti. Mivel a készítő Polyphony csapatot a *Gran Turismo* révén is ismerhetjük, magától értetődő a technikai igényesség.

A demoban látható, hogy a menü sokféle opciót sorol fel. A Zone Play-ben lehetőséged van arra, hogy ízelítőt kapj a teljes játék egy szakaszából. Ezt a fel- és a lenyíl használatával próbálhatod ki. A képernyő bal alsó sarkában látható radar megmutatja, hogy milyen irányban található a környéken levő ellenség. A jobb alsó sarokban pedig az energiaszinted látható. A Training Mode abban segít, hogy megbirkózz a robotod irányításával a tágas 3D-s környezetben – ehhez hozzászokni bizony némi időbe kerül. Az Art Gallery-ben tallózhatsz a robotok designadataiban, és az újrajátszásra is lehetőséged van.

Naná, hogy analóg kompatibilis.




Az Omega Boost onnan származik, ahonnan a Gran Turismo is jött. Hurrá!





Nézd meg újra a legmerészebb húzásaidat a visszajátszásban!

■ Irányítás

L2	Viper B
L1	Letapogatás
R2	Hátra tekintés
R1	Megállás
△	Turbó
◎	Turbó
⊗	Támadás
▢	Támadás
SELECT	Nézet váltása
START	Pillanatmegállítás
D-pad	Irányítás

■ Egyéb jellegzetességek

A teljes játékban a feladatod különféle kis- és nagyfőnökök megtámadása és legyőzése lesz – feltéve, hogy már túljutottál a kevesebb ügyességet igénylő zárótüzeken.

■ További információk

Ugorj át a *PSM 1*-re a 7/10-es próbajátékra.

Croc 2

■ KIADÓ:	Fox Interactive
■ MŰFAJ:	Platformer
■ PROGRAM:	Játszható demo

Másfél évvel a *Croc* megjelenése után az ugribugri aligátor visszatér, és igazi szüleit keresi. Ebben a részben vidám cimboránk négy Gobbo törzzsel, egy titkos faluval, valamint új ellenségekkel és kalandokkal találja szembe magát. A törzsek falvaiban *Croc* számos új rejtéllyel és kihívással szembesül. Van, ahol hóemberépítéshez szükséges tárgyakat kell keresned, az Inca szinten viszont gyömbérszörp-meghajtású böfögő-versenyen kell részt venned. *Croc*-nak össze kell szednie a jutalmakat, és le kell győznie az ellenségeit ahhoz, hogy folytathassa a nyomozást.

A demoban, *Croc* világában mászkálva kristályokat kell felszedegetned, és meg kell találnod azt a kulcsot, amellyel szabadon engedheted a gonosz Dantini által fogva tartott Gobbo-t. A kulcsot egy barlangban találhatod, miután átügyeskedted magad néhány veszélyes területen. A dobozok kinyitásához rájuk kell állnod, majd ugrálnod egyet-kettőt. Ne tévesszenek meg a gyermeki hangok és grafikák – a *Croc* alaposan próbára teszi a kézügyességedet mind analóg, mind digitális játékmódban.





Második kirándulására Croc új képességek birtokában indul – most már kötélre és szőlőtökére is tud mászni. Ügyes...

■ Irányítás

D-pad	Irányítás
⊗	Ugrás
◎	Suhintás farokkal
△	Távcső használata
R1	Oldallépés jobbra
L1	Oldallépés balra
R2/L2	A táska tartalmának megtekintése

■ Egyéb jellegzetességek

A teljes játékban Croc sokféle új mozgást mutat be, többek között tripla turbó-ugrást, mega-taslit és *Croc*-tocsogást (kutyaszerű tocsogás, mely sekély vízben használható). A zöld kishaver mozgékonyabb, mint valaha – most már megtanult kötélre és szőlőtökére is mászni.

■ További információk

Croc egy szép 8/10-es pontszámot kap.

Aironauts

■ KIADÓ: **Take 2 Interactive**
■ MŰFAJ: **repülős-lövöldözős**
■ PROGRAM: **Játszható demo**

Ez a látszólag baljóslatú játék valahol félúton van a *Gladiators* és a *Prisoner Cell Block H* között, bár nincsenek benne melodrámára utaló részek. A jövőbeli börtönök lakói repülőbe ülnek, felszállnak, és bevetésre indulnak, hogy légi csatákkal szórakoztassanak minket.

A demoban négy feladat közül választhatsz, ezek teljesítésére három-három perc áll rendelkezésedre. A D-pad használatával nézheted végig a különböző rabokat, a ⊗ gombbal pedig kiválaszthatod játékosodat. Az első alszinten a repülést kell gyakorolnod tíz ellenőrzőpont segítségével. A másodikban termikáramlatok segítségével kell végrehajtanod nyolc műveletet, a harmadikban pedig le kell lőnöd mind a 21 ellenséges repülőt. Ez nehezebb, mint első hallásra gondolnád, hiszen a repülők nem állnak egy helyben – a radar segítségével viszont rajtuk tarthatod a szemed. A negyedik részben a felügyelő az ellenfeled, itt nagyon gyorsnak kell lenned.

■ **Irányítás**

⊗	Játék kezdése/játékos kiválasztása/géppuska használata
▣	Segédrakéta-hajtómű
◎	Húzóerő
△	Rakéták kilövése
D-pad	Menü megtekintése/irányítás

■ **Egyéb jellegzetességek**

A teljes játék 60 légi küldetésből áll, melyek nyolc börtön környezetében játszódnak, az edzőarénában pedig akrobatikai tudásodat frissítheted fel.

■ **További információk**

Ha ezt olvasod, már nyilván tudsz mindent. Ha véletlenül átsiklottál a beharangozón, nézz vissza a **94**. oldalra.







Négy légi feladatot kell teljesítened három-három perc alatt. Először is válaszd ki a fegyencedet...

Time Slip

■ KIADÓ: **SCEE**
■ MŰFAJ: **RPG paródia**
■ PROGRAM: **Yaroze – teljes játék**

Ebben a játékban egy csiga bőrébe kell bújnod, aki egy téridő torzulásban ragadt, és nem tud megszökni onnan. Háromperecenként visszarepül az időben, és mindenütt saját hasonmásait hagyja. Mint minden valamirevaló kvantumfizikus tudja, hogy összeakadni saját másolataival igen kellemetlen dolog, úgyhogy jobb ezt elkerülni. David Johnston és Mike Goatly játékának lényege az, hogy az érmék összegyűjtése után elérd a kijáratot. A padlóba épített kapcsolók által vezérelt ajtókon át vezet az utad. Itt egy kissé bonyolultabbá válik a dolog. Ahhoz ugyanis, hogy kinyisd az ajtót, rá kell állnod a megfelelő aktiváló panelre, de éppen emiatt nem tudsz átmenni az ajtón. Mi a megoldás? Miután ráálltál a panelre, meg kell várnod az ajtónál, hogy előző önmagad aktiválja azt. A képernyőn látható villogó óra jelzi a tér-idő kontinuum változásait.

■ **Irányítás**

⊗	Ugrás
◎	Tűz
▣	Az idő gyorsítása (különösen hasznos, ha egy kapcsolón állsz)

Csigaszkenner

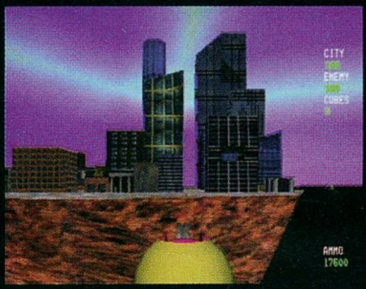
A képernyő alján van a csigaszkenner. Ez megmutatja, hogy milyen múltbeli csigák vannak a közelben. A szkenner közepéből kifelé mutató nyíl iránya megmutatja, hogy hozzád képest merre császkál a kolléga, a csiga méretéből pedig kikövetkeztetheted, hogy milyen messze van tőled.





Ki tudja, mit hozna ki HG Wells vagy Michael J Fox ezekből a hihetetlen, hasonmász szitukból... Gyűjtögesd az érméket úton a kijárat felé.

Opera Of Destruction





Destruction a neve, destruktív a természete... Lődd le a gonoszokat MOST!

■ KIADÓ: **SCEE**
■ MŰFAJ: **Stratégia**
■ PROGRAM: **Yaroze – teljes játék**

A háború igazán egyszerű dolog. Rombold le ellenfeled városát, s óvd meg sajátodat a hasonló sorstól. A játékot erőd teljében – 100 százalékon – kezded. Egy játékos módban addig küzdesz, ameddig csak bírod, de kétjátékos módban már 10 százaléknál véged van. Városodat ágyúk védik, melyek távol tartják tőle az ellenség által irányított földönkívüli járművet. Neked csupán egy vadászgéped van, amely bombákat is le tud dobni, de ellentétben az ágyúkkal, ennek korlátlan muníciója van. Amikor az ágyút használod, a repülőd mozdulatlanságba dermed – de sebezhető marad. A terepen szétszórva energiakockákat találsz, amelyek pótolják az elhasznált muníciót. Az *Opera Of Destruction*-ben 20 világot kell meghódítanod.

■ **Irányítás**

SELECT	Pillanatmegállítás
L1	1-es lövészállás használata
L2	2-es lövészállás használata
◎	Vadászgép használata
⊗	Tűz

■ **Ágyú üzemmód:**

D-pad	Lőtorony mozgatása

Tartsd lenyomva a START gombot és használd a D-pad-et a lövészállás mozgatására. A START gomb nyomva tartásakor az L1 és L2 gombokkal mozgathatod fel-le a lövészállást.

■ **Vadászgép üzemmód:**

D-pad	Irányítás
R1	Hátulnézet
R2	Felülnézet
△	Sebesség növelése
◎	Sebesség csökkentése
▣	Bomba ledobása

■ **A képernyőn megjelenő üzenetek:**

Íme a következő szavak jelentése:

PWR – a vadászgéped ereje
CITY – a városod ereje
ENEMY – az ellenség városának ereje
CUBES – energiakockák száma

Problémás a CD-d?

Csomagold be a rakoncátlan lemezt egy borítékba, és küldd vissza a lenti címre! Megvizsgáljuk a lemezed, és ha hibásnak bizonyul, egy másik CD-t küldünk. Régebbi lemezeket nem áll módunkban kicserélni.

Hivatalos Magyar PlayStation Magazin
Budapest
Hajógyári Sziget
131. épület 1.
Emelet 14.

Telefonszám: 457-1123
Iránytószám: 1033

Command & Conquer: Red Alert

■ KIADÓ: **Virgin Interactive**
■ MŰFAJ: **Stratégia**
■ PROGRAM: **Játszható demo**

Amikor a Westwood megjelent a *Command & Conquer* játékkal, sok konzol-játékost tett boldoggá. Amikor kihozták a *Red Alert*-et is, az izgalom a tetőfokára hágott. Az, hogy egy eredetileg PC-s kiegészítőnek tervezett dolgot fajsúlyos játékká fejlesztenek, sok stratégia-rajongó szívét megdobogtatta. Anyagi szempontból talán nem is fejezhető ki, hogy milyen érték üti markodat a pénzedért. Érdekes és hangulatos a cselekmény, egérrel is irányítható a program, két játékos is játszhatja összekötve (akár a játék egy példányával is), van Összecsapás Játékmód (Skirmish Mode) és nem kevesebb, mint 40 szinten kell átküzdened magad.

Hogy ízelítőt adjunk ebből a finomságból, összeválogattunk néhány klassz szintet a játékból. Az elsőben Einstein-t kell megmentened, aki nagyon is él ebben a játékban (nem is lenne sok értelme egy hullát megszöktetni...) és az ellenfél fogságába esett. Miközben megmented a relativitás jövőjét, sztárkatonád épségét is óvnod kell. Mindemellett egy falka kiképzett kutya segítségével meg kell találnod, és meg kell ölnöd egy ellenséges kémet is. Rájössz majd, hogy a kutya a legjobb közeli harceszköz, de tarts meg belőlük néhányat a szint végére is. Vau.

■ **Irányítás**

D-pad	Fel, le, balra, jobbra
△	Menü használata
○	Ikonváltás
R2	Információváltás
⊗	Csapatok kiemelése vagy mozgatása

■ **Egyéb jellegzetességek**
A demoban nem látható a kitűnő egyéni Összecsapás Játékmód, a két játékost összekötő hálózati opció, a szintek legnagyobb része és a remek intro. De mit is panaszkodnánk, hiszen mindezt bármikor megvehetjük?

■ **További információk**
Egy kirobbanóan jó 9/10-est kapott.





A C&C: Red Alert kitűnő befektetés, ha szórakozni akarsz.

Total Drivin'

■ KIADÓ: **Infogrames**
■ MŰFAJ: **Autóverseny**
■ PROGRAM: **Játszható demo**

A másik platinalemezes klasszikus, mint már a neve is sugallja, totálisan az autóvezetésről szól. A maximális sebesség elérésére öt autóosztályban és ötféle versenyhelyszínen van lehetőségünk. A versenyző repeszthet egy buggy-val egyiptomi dűnéken, Indy-stílusú autóval Japán vagy Oroszország pályáin süvíthetünk, vagy – ha rögösebb utakra szottyan kedvünk – a Skót felföldön rallye-zhetünk. Mindegyik stílus más és más kihívást jelent az éppen bimbózó digitális vezetők számára. Az Indy autók simán suhannak, de sose feledjük, hogy az egyenes végén mindig van egy kanyar is. Akciórajongók számára a buggy-versenyzés ajánlható, itt érdemes a buckaugratás előtt beszíjazni magunkat. A demoban az egyik rallye pályán autózhatunk. Mivel ez nem egy keményvonalas rallye játék, az autó kezelése könnyebb, mint a *McRae* vagy a *V-Rally* esetében. Repessz a Skót felföldön – de ne hidd azt, hogy lesz időd a tájban gyönyörködni.



A Total Drivin' jól – és jó áron – fut.





Akár egy buggy-val repesztesz a homokon, akár az Indy-car stílus a kedvenced, izgalmas pillanataid lesznek a TD-vel.

■ **Irányítás**

D-pad	Irányítás
↑	Duda
↓	Hátulnézet
⊗	Sebesség
○	Kézifék
▢	Fék
R1	Jobbkanyar
R2	Balkanyar

■ **Egyéb jellegzetességek**
Több mint 40 autó és nyolc nemzetközi csapat – mind különböző kezeléssel. Hat ország 36 pályája életveszélyes akadályokkal, például lavinákkal, lávafolyással, és sziklaomlással – és mindez igen alacsony áron. Kész őrület.

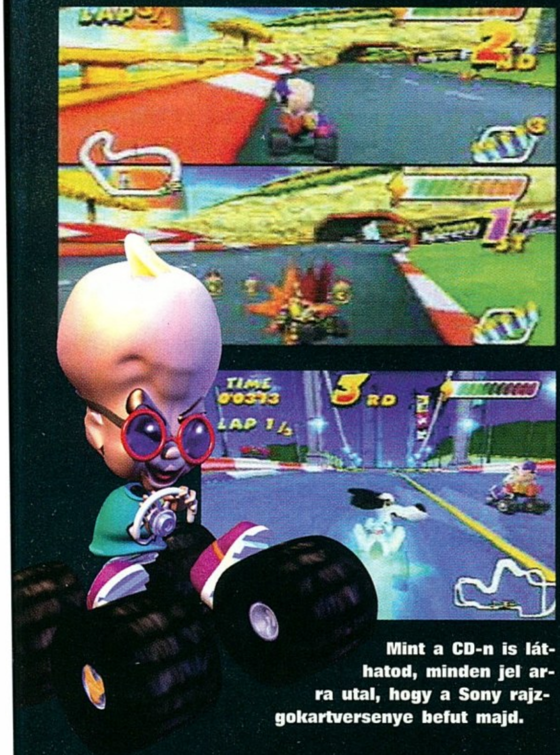
■ **További információk**
A *Total Drivin'* 8/10-es eredményt futott.

Speed Freaks

■ KIADÓ:	SCEE
■ MŰFAJ:	Gokart-verseny
■ PROGRAM:	Videó

A *Mario Kart* PlayStation-adaptációjaként a *Speed Freaks*-nek komoly elvárásoknak kell megfelelnie. A rokonság egyértelmű – hasonlít a *Wacky Racers*-re, de *gyorsabb*... Merész, ügyes és vidám kalandokkal szórakoztat, amelyeket következő számunkban személyesen is átélhetsz!

Olyan játék ez, amelyben meglepően nagy szükség van az ügyességre és a Dick Dastardly-féle taktikákra. Olyan négyjátékos módja van, amelytől Ron Jeremy szája is tátva maradna – ha te is meg akarod tapasztalni, figyeld a *PSM* következő számát.

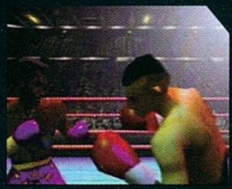


Mint a CD-n is láthatod, minden jel arra utal, hogy a Sony rajzgokartversenye befut majd.

Prince Naseem Boxing

■ KIADÓ:	Codemaster
■ MŰFAJ:	Boksz szimulátor
■ PROGRAM:	Videó





Nézd, ahogy a nagyfőnök bokszol a *PSM* videó-előzetesében.

Ha lenne olyan verseny, hogy mi minden fér bele egy játékba, a *Prince Naseem Boxing* ott lenne a dobogón. A programnak három része van. Showcase (teljes bokszbajnokság), Versus (arcade stílusú ökölvívás) és World Career – egy új ötlet, melynek köszönhetően lehetőséged nyílik arra, hogy lásd, mibe kerülne az, hogy belőled váljon a következő Don King. Showcase és Versus módban 16 ökölvívó közül választhatsz. A World Career mód viszont nem kevesebb, mint 90 bokszolóval kecsegtet. Ha a többszereplős akció a zsánered, abból bőven találhatsz itt. Akár hetedmagaddal is versenyezhetsz egy körmérkőzéses bajnokság keretein belül. Eddz és tökéletesítsd sokféle ütésedet Naseem saját edzőtermében. A Career mód roppant komoly dolognak látszik. A menedzsment ugyanis nem csak edzésből és mérkőzésszervezésből áll, hanem diétázásból is. Vajon a fülharapdálás is az étlapon van?

Kingsley

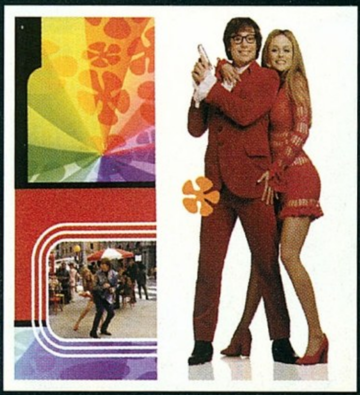
■ KIADÓ:	SCEE
■ MŰFAJ:	Kedves kis platform
■ PROGRAM:	Videó

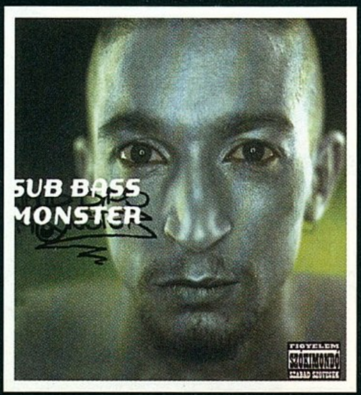
Ennek a lebilincselő platformjátéknak Kingsley, a róka a főszereplője. Rosszcsont tulajdonságai miatt a kis ravaszdi hamar a szívünkbe lopja magát. A játék lényege az, hogy az árva Kingsley szerepében útnak indulsz, s hegyen-völgyön át harcolsz a jóért. A gonosz rágcsálóvarázsló, Bad Custard viszont a Gyümölcskirálynő ellen szövetkezik. Ellopta a királynő bűvös könyvét és gonosz varázslatokba kezdett, amelyek a királyság Igaz Lovagjait Sötét Lovagokká változtatják. Csalafinta cimboránk magára vállalja, hogy megmenti a pusztulásra ítélt Gyümölcs Királyságot – ízletes időtöltés és a cselekmény se kutya.

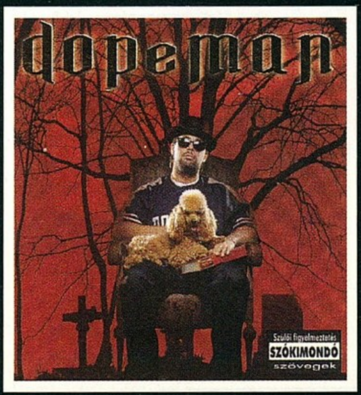


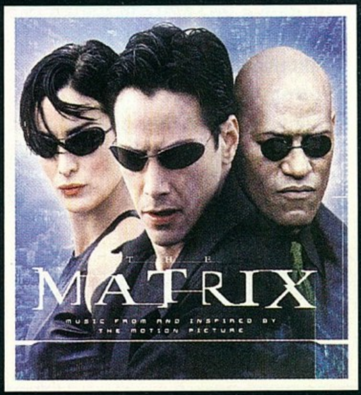


A Kingsley a régi „a jó a rossz ellen" történetet gyümölcsözően friss cselekménnyel ízesíti.









visszhang

A MEGJELENÉS UTÁNI ELSŐ HÉTEN (LAPZÁRTÁNKIG) 374 POSTAI KÜLDEMÉNY ÉRKEZETT – TELE BOMBAJÓ ÖTLETEKKEL. (LEVÉLBOMBA, HÁLISTENNEK, NEM VOLT KÖZTÜK.)



Elsőként Tóth Dénes kecskeméti olvasónk levele érkezett, mely osztatlan örömet okozott a *PSM* fogadtatását aggódva fürkésző Szerkesztőségben:

„Nagy örömmel vettem kézbe a Hivatalos *Magyar PlayStation Magazin* első számát. (...) ...végre eljött az idő, itt van (...) egy színvonalas, megfelelően szerkesztett, kiváló minőségű MAGYAR nyelvű PlayStation Magazin."

Jól esik a dicséret, ha tudjuk is, még nem szolgáltunk rá maradéktalanul. Papp Krisztiánnak, Nyíregyházán, ugyancsak tetszik a lap, de ő már enyhe kritikai élt rejtő kérdéseket is feltesz:

„Lehet, hogy nincs igazam, hogy ez egy fordítás, de ha az, akkor mi történik a többi cikkel? Ne értsetek félre, nagyon tetszik az újság, és jó, hogy minden olyan, mint az angolban (még a betűtípus is), és ez olyan, mintha már régóta ezt a lapot olvasnám. Jó, hogy megmaradtak a cikkek (Platinum, A sport világa), mert több oldalról mutatják be a PSX-et.(...)

Az ára miatt, lehet, hogy nem sokan fogják venni, de aki igazán szereti a PSX-et, (és én ilyen vagyok), az meg fogja venni. (...)

A végére szeretnék kérdezni valamit. Lehet-e nálatok kapni más nyelven ugyanezt az újságot? És ha igen, régebbi számok vannak-e? (...)

A Virtual World-ből, ha rendelnék postán, honnan tudnák meg, hogy megvettem az újságot? Ezért lehetne valami kuponféle az egyik sarokban..."

Kedves Krisztián! Ez az újság valóban egy „fordítás", vagy inkább mutáció. Az ilyen lapok, miután licensz-kötöttségek terhelik, eleinte erősen hasonlítanak az eredetire, de – ahogy a német példa mutatja –, idővel nemzeti verzióvá alakulnak, egyre több helyi vonatkozású információt közölnek. A magyar *PSM* első két száma (a lapindítással összefüggő technikai, szervezési és gazdasági okok miatt) száz oldal terjedelmű, egyharmaddal kevesebb, mint az angol. Nincs benne annyi reklám, kimaradtak az angliai eseményeket részletesen tárgyaló cikkek, érthető módon nem vettük át a levelezési rovatukat, s még nem közölhetünk saját teszt-archívumot sem. Sok olvasónk fájdalmára a cheat kódokat tartalmazó rovatot is megkurtítottuk, de a 16 oldallal bővített 03-as számban behozzuk a lemaradást. Több olvasó hiányolta a 01-es számból a szokásos posztert, ezt most a 02-es *PSM*-ben pótoljuk, bár az esedékes eredeti angol szám (a 48-as) nem tartalmaz nagy méretű kihajtható képmellékletet.

Veled együtt többen szóvá tették a közel 2000 forintos árat. Az újság és a CD melléklet licensz-díjai mellett a terjesztési és gyártási költségek – már csak az emelt szintű minőségi elvárás miatt is – meglehetősen magasak. A magyar kiadó határozott célja, hogy az Olvasó ezért az árért egyre bővülő és egyre értékesebb információkat kapjon. Egyébként előrendeléssel vagy előfizetéssel lényegesen (20–40%-al) csökkenthető a vevőkre háruló teher. Sokan azért húzódoznak az előfizetéstől, mert félnek, hogy a postai szállítás során megsérülhet a CD-melléklet. Bátorításul közöljük: a Kiadó két kemény kartonlap közé csomagolva postázza a *PSM*-et, így a lemeznek nem eshet baja.

Ami az idegen nyelvű verziókat illeti, kedves Krisztián, mi nem foglalkozunk azok terjesztésével. Fordulj bizalommal a Hungaropress-hez, bár a régebbi számok tekintetében nem biztos, hogy tudnak segíteni. Címük és telefonszámuk:

HUNGAROPRESS KFT.
1117 Budapest
Budafoki út 70.
206-19-27



SM Magyarországi Szerk sztőség: [illegible] JTER MÉDIA KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: sm@cmk.hu

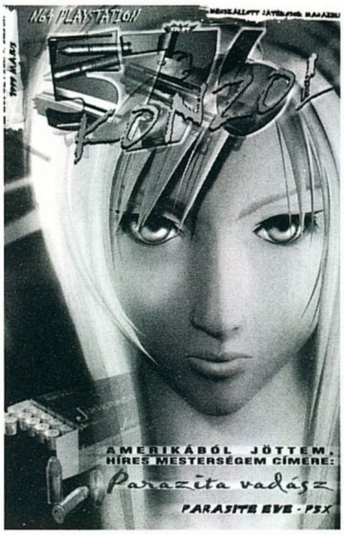
ám

óba

prakt[illegible] [illegible] onos megoldás. Ugyanezen [illegible] lámmal kapcsolatban *Yela művésznevű* olvasónk csalódottságának adott hangot, amiért a *Virtual World* nem közölte egyértelműen, hogy a vásárlási kedvezmény csak szoftverekre vonatkozik. Partnerünk nevében is elnézést kérünk. Intézkedtünk, hogy korrigálják a reklám szövegét.

Néhány levélírónk azt kérdezi, nem kaphatók-e nálunk *PSX*-hez tartozó kiegészítők, perifériák. Sajnálattal közöljük, hogy nem. Mégpedig azért nem, mert a *PSM*, ha fenn akarja tartani a független véleményalkotás hitelességét, akkor nem foglalkozhat olyan tevékenységgel, amelynek folyamán közvetlen anyagi érdeke fűződik egy meghatározott termék promóciójához.

Több olvasónk összehasonlítja a *PSM* és az *576 Konzol* küllemét és tartalmát, s felmerül bennük a kérdés: mennyire konkurrál egymással a két lap? A *Konzol* június-júliusi összevont számának levelezési rovatában ugyan sommásan elítéli az angol *PSM*-et, mi, a *PSM* magyar változatának gondozói, úgy véljük, békés együttműködésben, kölcsönös



támogatásban kellene egymás mellett léteznünk – éppen a közös olvasótábor minél teljesebb kielégítése érdekében. Hisz nemcsak árában, de stílusában is annyira más ez a két magazin...

Végezetül néhány gyakorlatiasabb téma:

***H. Zoltán* budapesti olvasónk a *PSX* lövöldözős játékok (*Time Crisis, Point Blanc, Elemental Gearbolt*) kapcsán kérdezi: miért nem működik a kifogástalan állaptban lévő *Namco G-Con* 45-öse a 16:9-es Sony tévén?**

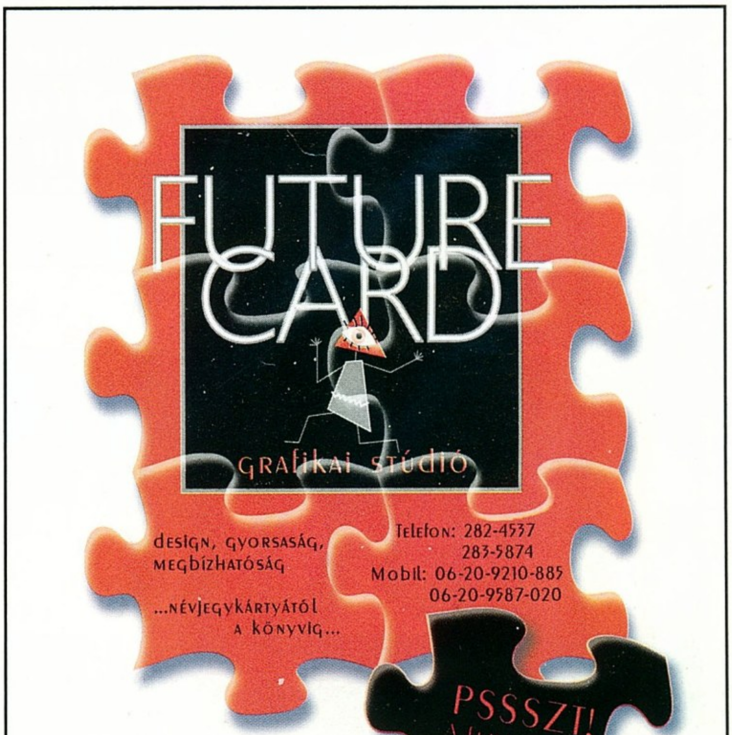
A *fénypisztolyok* csak 4:3 (hagyományos, nem széles) képernyőjű, 50 Hz-es tévéhez használhatók, mert mert optikai érzékelőjüket meghatározott pixel-méretre, videoszinkronjukat pedig adott frekvenciára tervezték.

***Bodó Kálmán* Szolnokról azt szeretné tudni: lejátszható-e *PlayStaion* lemez normál PC-n?**

PS játék nem játszható le PC-n, hacsak nem telepítünk rá egy *PSX-emulátor* programot (pl. *Bleem! 1.3*). Az emulált játék élvezhető futtatásához jó, ha *Pentum II* kategóriájú processzorral és jócskán feltuningolt videokártyával rendelkezik a számítógépünk. A Sony megpróbált fellépni az emulátor programok gyártása ellen, mivel az sérti üzleti érdekeit. A bíróság azonban jogszerűnek tartja az emulátor használatát. Mindezzel együtt jól tudjuk, a PS-játék *PSX-en* az igazi.

A legvégén egy kérdés: mit szólnátok egy kifejezetten cheat-kódokat és tippeket tartalmazó, lemezmelléklet nélküli, lényegesen olcsóbb, magyar nyelvű *PlayStation* magazin megjelenéséhez? Válaszotokat és mindenféle egyéb észrevételeiteket epedve várja

A *PSM* SZERKESZTŐSÉGE



A PSM03 TARTALMÁBÓL

EXKLUZÍV KRITIKA ÉS DEMO!

SPEED FREAKS

MARIO MEGHALT – ÉLJEN A FREAKS! A PLAYSTATION EGY EXKLUZÍV KRITIKA ÉS DEMO KERETÉBEN VÉGRE MÉLTÓ HELYÉRE TESZI A GOKART VERSENYT. INDÍTHATOD A MOTORT!

EXKLUZÍV BEMUTATÓ!

QUAKE II

A LEGUTÓBBI E3 SZTÁRJA ÉS AZ ÉV LEGTÖBBET EMLEGETETT JÁTÉKA VÉGRE PLAYSTATION-ÖN IS MEGJELENIK, MÉGPEDIG 4 JÁTÉKOSSAL JÁTSZHATÓ POMPÁBAN! A *PSM* KIKÉRDEZI A JÁTÉK FEJLESZTŐIT ÉS ÍZELÍTŐT AD A HALÁLI ÉLMÉNYBŐL!

KÜLÖNLEGES HÍRCSOKOR!

TOMB RAIDER 4

LARA KARÁCSONYKOR ISMÉT PLAYSTATION SZTÁR LESZ ÉS SZEBB MINT VALAHA! KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN A *PSM* KICSIT MEGVIZSGÁLJA A JÁTÉK KÜLLEMÉT, KÜLDETÉSEIT, SZEREPLŐIT ÉS CSELEKMÉNYÉT!

PLUSZ! PLUSZ! PLUSZ! PLUSZ!

- A *GTA 2* BELÜLRŐL
- *DINO CRISIS*: A PSM TOKIÓBA LÁTOGATOTT
- *SHADOWMAN* – A FÖLDÖNTÚLI VILÁG
- *THE X-FILES* – A TITKOKRA FÉNY DERÜL
- *WIPE3OUT* – JÁTÉK ÉS ELŐJÁTÉK
- *UM JAMMER LAMMY* – ÁTHATÓ RAPLIKA
- *SUPERGRASS* A *PSM* ELLEN!

KAPHATÓ SZEPTEMBER 14-ÉTŐL

A LEMEZMELLÉKLETEN: *SPEED FREAKS* (JÁTSZHATÓ) *V-RALLY 2* (JÁTSZHATÓ) *LEGACY OF KAIN* (VADONATÚJ DEMO) (JÁTSZHATÓ) *EVIL ZONE* (JÁTSZHATÓ) *TONY HAWK'S SKATEBOARDING* (JÁTSZHATÓ) *KINGSLEY* (JÁTSZHATÓ) *PLANE CRAZY* (JÁTSZHATÓ) *RAT ATTACK* (JÁTSZHATÓ) *NET YAROZE* (JÁTSZHATÓ) *THIS IS FOOTBALL* (VIDEO) *G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE* (VIDEO)

RAJTUNK KÍVÜL ÁLLÓ OKOK MIATT LAPUNK TARTALMA MÓDOSULHAT. A DEMO CD TARTALMÁNAK VÁLTOZTATÁSI JOGÁT IS FENNTARTJUK.


Sprite®
Jam '99
Ez itt a Sprite JAM '99
Ahol tied a pálya, csinálsz, amit akarsz...
És ahol vannak palánkok, rámpák, a DJ folyamatosan nyomja a zenét, úgyhogy kosarazhatsz, deszkázhatsz, bringázhatsz, bulizhatsz kedvedre. A Sprite JAM demo team megvillantja tudását az ugratón, TE pedig arra ugrasz, amire csak akarsz. Lesz három pontos dobóverseny, páros és büntető dobóverseny. A játékokra a nevezési díj minden alkalommal egy 0,5 literes Sprite címke.
A nyeremények: kosárlabda, póló, 0.5 literes Sprite.
...Sprite-os bogárhátú mutatja az irányt, hol folynak a meccsek és hol folyik a Sprite!
H SPRITE
DJ-k: Mango / Palotai
Szombat
augusztus 21. Nyíregyháza: Sós tó, Tó kuckó
Vasárnapok
augusztus 15. Debrecen: Strand
augusztus 22. Eger: Strand
BOSE
Pioneer
JUVENTUS RÁDIÓ